

POWER PLAY

Markt & Technik
DM 6,50

06 50.-/Jahr 650
Lit. 6900/Heft 0.-
der 35.-/Jahr 24.-

Lucasfilm in Höchstform

MONKEY ISLAND

Das Spitzen-
Adventure im Test

And the Winner is...

MEISTER ALLER KLASSEN!

Die besten
Spiele des Jahres

Videospiel-Technik

JAPAN-JUWEL

Das Super Famicom
von Nintendo

Die unendliche Geschichte 2

STEINBEISER ZUM ANFASSEN

**Zu
Gewinnen**
Eine Reise
in die
Bavaria-
Filmstudios

GALACTIC

EMPIRE

**AUF EINEM
ABGELEGENEN PLANETEN
LEBEN, KÄMPFEN
UND STERBEN
MENSCHEN UND TIERE**

Offizier SERSEC an den Kaiserlichen Untersuchungs-
kommissar:
Hochvertrauliche Mission Ether befindet sich mitten
im Bürgerkrieg ... Lieferung nützlicher Informationen,
koste es was es wolle ... Den gesamten Planeten
auskundschaften ... Städte, Gebirge, Wüste, Ozeane
... Anormales Verhalten der Fauna ... Vorsicht! Heikle
Beziehungen zum Feind und zu den Alliierten! ... Ziel:
Die Krise entschärfen ...

**Eine 3-D-Welt mit einem neuen Verfahren der Künstlichen Intelligenz,
in der:**

- Akteure (über 100): Militärs, Diebe, Kauffleute ... lieben, verabscheuen, helfen und kämpfen ... Alle haben ihr ganz eigenes Verhalten und erinnern sich sowohl an Ereignisse als auch an die verschiedensten Zusammenkünfte.
- Tiere (über 80 Arten) zur Welt kommen, wachsen, älter werden und sterben. Unter sich und gegenüber den Menschen sind sie entweder aggressiv oder friedliebend. Einige von ihnen können gezähmt und benutzt werden.
- Es handelt sich um einen ganz neuartigen Dialogmodus und die Gesichter der Personen sind 3-dimensional.

Vertrieb: **BOMICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Germany

ServiceLine: Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw.? Unsere Spiele-
Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00
Uhr. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto. Tel.:
06107-62067

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Auf Amiga - Atari ST / STE und
PC - kompatiblen Geräten ab
November 1990 verfügbar.

**TOM
AHAWK**

Stapelverarbeitung und Streicheleinheiten

Was passiert eigentlich mit meiner Mitmachkarte?", werdet Ihr Euch sicher gefragt haben. Wir wissen's: Monat für Monat türmen sich die Stapel so hoch, daß man unsere Assistenz Susan nur noch an ihrem Haarschopf erkennen kann. Bevor Susan zu verschwinden droht, kommt Reza. Reza bündelt die Karten in handliche Kilopakete, zählt, sortiert, führt Strichlisten und wertet jede Karte einzeln aus. Auf diese Weise erfahren wir, welcher Artikel Euch in der letzten Ausgabe besonders gut gefallen hat, wer welches Spiel favorisiert, und was Ihr Euch für die nächsten Ausgaben wünscht. In der nächsten Zeit will er sich an die Auswertung des "Superquiz" machen — eine wahrhaft gigantische Aufgabe.



Andrang beim POWER-PLAY-Stand



Reza läßt die Stapel schrumpfen

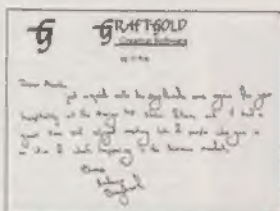
Anfang des Monats war die Redaktion für vier Tage ausgeflogen: Man traf sich auf der Amiga-Messe in Köln. Einen ausführlichen Bericht über die turbulente Messe findet Ihr auf der Seite 20. Der selbstgebastelte Papp-Trantor hat die Messe übrigens ohne größeren Schaden überstanden. Er sank lediglich um fünf Zentimeter ein, was für die Haltbarkeit des Maschendrahts spricht und der durchschnittlichen Schrumpfrate der Redakteure entspricht ("Hat jemand mal 'ne Streckbank da?"). Weniger haltbar erwiesen sich die Nerven der Redakteure: Der beginnende Kölner Karneval brachte so manchen Schlafwilligen um seine wohlverdiente Ruhe. Trotz dieser kleinen Widrigkeiten: Es war schön, Euch getroffen und mit Euch gesprochen zu haben.



Streicheleinheiten für die "Elite"-Katze Aesop

Ein paar Tage später flog Heinrich zu dem Kultprogrammierer David Braben zu einem Interviewtermin. David stellte dort die Nintendo-Version seines Klassikers "Elite" vor, mehr darüber gibt's auf Seite 34. Die Vorführung erwies sich als nicht unproblematisch: Aesop, die sechs Monate junge Katze des Programmierers, verlangte lautstark ihre Streicheleinheiten und machte auch vor einem ausgiebigen Räkeln auf der Tastatur nicht halt — ein Systemabsturz war die Folge. Nach dem Booten wurde mit einer Hand Aesop gekraut, mit der anderen die Cobra Mk III gesteuert (es geht eben nichts über "Multitasking"!).

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch



Post von Andrew Braybrook

Power-Play-Team



38 Schau mir in die Augen, Kleines. Im tiefen Dungeon vom Swords & Serpents.



13 Mord und Totschlag in Utopia: Im Science-fiction-Abenteuer "Epic"

140 Rasante Raserei zu zweit: Turbo Challenge

Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene 8

■ Endlich: Super Famicom, die neue Super-Konsole ist da 16

Der Bericht von der Amiga-Messe in Köln 16

Verhindert den Massensuizid der Wühlmäuse in "Lemmings" 22

Topspin, Slice und Doppelfehler: Great Courts II 24

Vorsicht Sonnenbrand: Midwinter II, diesmal subtropisch 26

Rettet die Schildkröten: Die Turtles kommen 28

Action auf dem Clipper: "Cruise for a Corpse" 30

Das neue Strategiespiel des Autors von Imperium: "Nam 1965-1975" 32

Die Elite-Erfinder David Braben und Ina Bell plaudern über ihre Entstehung der Videospielversion 34

Die POWER PLAY-Redaktion wirft einen Blick auf das heißerwartete Modul Super Mario Bros. 3 38

Rubriken

So bewerten wir 6

Software-Charts und Hitparaden 40

Crème de la crème 82

Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico-Wettbewerb 69

■ Exklusivbesuch in die Münchner Base/Flop-Studios zu gewinnen 34

Ever Forum: Club-Ecke 70

High Score: Hall of Fame 77

Leserbriefe 72

Starkiller 78

Neues aus der Comicszene 80

Musik, Bücher, Filme 196

Inseratenverzeichnis 7

Impressum 176

Vorschau auf die kommende Ausgabe 198

Unter der Lupe

Der große Joystick-Vergleichstest 190

■ Die Redaktion POWER PLAY kürzt die 10 besten Spiele des Jahres 164

Computerspieletests

Atomic Robokid 148

Atomino 56

Awesome 146

B.A.T. 44

Blade Warrior 152

Captive 50

Dark Heart Uukrul 48

Debut 158

Dino Wars 158

Flip it & Magnose 60

James Pond 58

Legend of the Lost 61

Masterblazer 65

■ Monkey Island 42

Mopiti Island 62

Night Shift 54

Nightbreed 45

Nitro 137

No Exit 156

Ooops Up 80

Pro Soccer 2190 142

Rogue Trooper 82

Shockwave 162

Shuffle 57

Snow Strika 156

Sophia 158

Spellbound 64

Star Control 52

Strider II 151

Test Drive III 140

Tile 57

Tom and the Ghost ???

Torvak 156

Transworld 52



42 Heute schon geentert? Monkey Island ist da.



16 Ausgelassen:
Eric Simon auf der
Amiga-Messe...

Tunnels & Trolls	46
Turbo Challenge	140
U.N. Squadron	148
World Soccer	142
Z-Out	144

Kurztest- Videospiele

Sly Spy, Ishido	160
Shuffle Pix, Fire & Forget	160
Sarakon, Cadaver	160
Manix, Curse of the Azure Bonds	160
Rick Dangerous 2, Flimbo's Quest	161
Intern. Soccer Challenge, Midnight Resistance	161

Videospieletests

Axix	175
Batman	187
Bayou Billy	184
Bigfoot	186
Burning Force	183
Cyber Shinobi	182

Darius	185
Die Hard	185
Double Rings	178
E-Swat	180
Fatman	181
Final Blaster	178
Final Fantasy	188
Fire & Forget II	187
Madden Football	174
Rabio Lepus	176
Rainbow Islands	181
Sea Fighter	182
Slime World	183
Snake, Rattle & Roll	184
Totally Recall	186
World Cup Italia 90	180

Power-Tips

Computerspieletips	
Cadaver	86
Earthrise	92
Faloon — Mission Disk II	94
Their finest Hour	96

Search for the King	96
TV Sports Football	98
Ultima VI	98
Invest	98
Fish	99

Dr. Bobo antwortet

Chaos strikes back, Ullima IV, Might & Magic II	102
Die Antwort zu Legend of Zelda, Tower of Babel, Y's	
Die Antwort zu Dragon Wars, Die Antwort zu Bard's Tale III	103

Schummelecke

Wings, Apprentice, Starlight 2, Prince of Persia, Lin Wu's Challenge, Grand Monster Siam, Sword of Sodor	103
--	-----

Videospieletips

Super Hydride	104
Super Monaco GP, Heavy Unit	108
Sokoban II, Bloody Wolf, Chip's Challenge, Image Fight	109
Golf, Metal Gear, Klax, Double Dragon II, Formation Soccer, Teenage Mutant Ninja Turtles, Bonze Adventure	110
Lode Runner, DJ Boy, Mega Drive's Bastelstunde, Devil Crash, Cyberball, Trojan, Lock'n Chase	111
Clue Book	
Dragon Wars Teil I	113

■ Titelthemen



91

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-motivation ist. Umsetzungen

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lenhardt hl					
Michael Hengst mh					
Martin Gakusch mg					
Wolfgang Forster wf					
Volker Wietz vw					

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Pieper.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: die **POWER-WERTUNG** (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant". (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "In Vorbereitung". (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirkon, Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%

Grafik: 60% Sound: 38%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 39%

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA 39%

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuerscheinungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospieles. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteuren, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus: Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte POWER PLAY-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die POWER PLAY-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Taurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER PLAY-Prädikat und die POWER PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Taurig, aber wahr" einordnen lassen.

Software-Liebliche

Momentan spielt...

...Martin Gaksch

Hellfire (Mega Drive), Afterburner (PC-Engine), Atomino (Amiga)

...Heinrich Lenhardt

Monkey Island (MS-DOS), Nitro (Atari ST), M.U.D.S. (MS-DOS)

...Volker Weitz

Final Fantasy Legend (Game Boy), Curse of the Azure Bonds (Amiga), Dragon Wars (Amiga)

...Winfried Forster

Strider (Mega Drive), Monkey Island (MS-DOS), Dragon Wars (Amiga)

...Anatol Locker

Monkey Island (MS-DOS), Wing Commander (MS-DOS), Atomino (Amiga)

...Michael Hengst

Tunnels & Trolls (MS-DOS), Monkey Island (MS-DOS), Atomino (C 64)

INSERTENTENVERZEICHNIS

Ad Lib	149
Bachler	64
Berry Lösungsservice	109
Bomico	9, 11, 15, 29, 31, 51, 55, 61, 63, 169, 181, 183, 185, 187, 2. US., 4. US.
Compu Camp	133
Computer-Box	105, 109
Computer Markt Münster	77
Compy Shop	114
CPS Computerservice Heide	100/101
Crystal Soft	77
CWM	76
Dynamics	195
Dynatex	188
EC-Electronics	117
Eppebach	92
Eurosystems	36/37
Flashpoint	77
Foursystems	173
Fundur	95
Funny Softwareversand	119
Funtastic Computerware	81
Galaxy Software	84
Game Play	105
Gamesoft	110
Gamesworld Computershop	97
German Design Group	92
Gross Electronic	108
Hamo	114
Hisoft	92
Joysoft	115
Jölleneck	173
Karsoft	106
Kingsoft	45
Theo Kranz-Versand	72
Label	151
Lifetimes/Expert Software	159
Magic Games	75
Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag	66, 136, 138/139, 150, 154/155, 162/163, 177, 179, 189
Media Electronics	109
MN - Hobby Soft	107
NEC	157
No Credits	112
OCP Gameshop	107
Okay Soft	95
PC Neue Medien	55
PC-Sound-Hits	74
RSE Schuster	93
Rushware	18/19, 25, 47, 53, 145
Schindler	126
Soft Express	107
Software Corner	95
Software Maniacs	110
Steirerfunk	110
T.S. Datensysteme	121
Telespiel-Vertrieb	92
United Software	33, 49, 59, 141, 143, 147, 153, 171, 3. US.
Vidis Electronic	175
Wial Versand	161
World of Wonders	89
Zillesoft	73

Supernova

Für Weltraumbegeisterte, die einen PC ihr eigen nennen, hat Electronic Arts ein besonderes Spielschmankerl auf Lager: **Hard Nova**. In den entfernten Randgebieten der Galaxis lebt die berühmt-berühmte Söldnerin Nova. Leider hat sie ein größeres Problem: Laufend verliert sie ihre Truppen. Ihr müßt in dieser Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Ballerei Nova mit dem nötigen Personal versorgen: Piloten, Kanoniere, Programmierer und Ingenieure. Um diese Leute in den Dienst von Nova zu stellen, darf Euch jedes Mittel recht sein: von der Bestechung bis zur Entführung. Ab und zu werdet Ihr auch um einen kleinen Spezialauftrag gebeten — hier heuert Ihr als Schmuggler, Muechelmörder oder Kidnapper an.



Prächtige VGA-Grafik bei dem Strategie-Rollenspiel-Adventure "Hard Nova" von Electronic Arts (MS-DOS/VGA)



Der Ariel Cruiser müßte mal in die Werft (MS-DOS/VGA)

Mittels eines speziellen Dialogsystems könnt Ihr Euch mit den verschiedensten Charakteren unterhalten. VGA-Grafiken, tolle Soundeffekte und drei verschiedene Kampfsysteme sollen bei Hard Nova für Furore sorgen. Umsetzungen auf Amiga oder ST sind zur Zeit noch nicht in Sicht. mh

ner Reise stört, wird er mit einem Laser dezent weggeschmort. Was bisher in der Spielhalle dank guter Grafik für Aufsehen sorgte, kommt jetzt auch für die Computerzimmer. Der Spieler braust mit einem Gleiter durch ein Netz aus unterirdischen Tunnels. Man vermeidet Kollisionen mit gegnerischen Fahrzeugen und versucht, die "Boost Pads" zu erwischen, die das Gefährt auf extreme Geschwindigkeit beschleunigen — Rennspiel pur. S.T.U.N.-Runner erscheint in Kürze für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS. Programmiert wird der Spaß von Domark, die schon Atari-Automaten wie "Hard Drivin'" umsetzten; man verspricht, eine Menge 3D-Polygone und 380 verschiedene Objekte auf den Bildschirm zu zaubern. al

Noch'n Raser

Garantiert schneller als der bundesdeutsche Autobahnraser ist der S.T.U.N.-Runner. Ihn irritieren weder Nebelbänke noch der Verkehrsfunk, wenn Ihn ein Vordermann sei-

Erster Aufschlag

Die englische Software-Firma Krisalis hat das altbewährte "Pong" (links ein Schläger, rechts ein Schläger, in der Mitte ein Ball) herausgekratzt, ihm einen dreidimensionalen Touch verpaßt und will das neue Spiel unter dem Namen **Botics** in diesen Tagen veröffentlichen. Um dem Ganzen einen modernen Anstrich zu verleihen, hat man zusätzlich fünf Computergegner spendiert und 20 verschiedene Wettkampfarenen ausgeklügelt, in denen das Sportspektakel stattfindet. Natürlich darf man auch zu zweit gegeneinander



Botics ist eine dreidimensionale Variante des Klassikers "Pong" (ST)

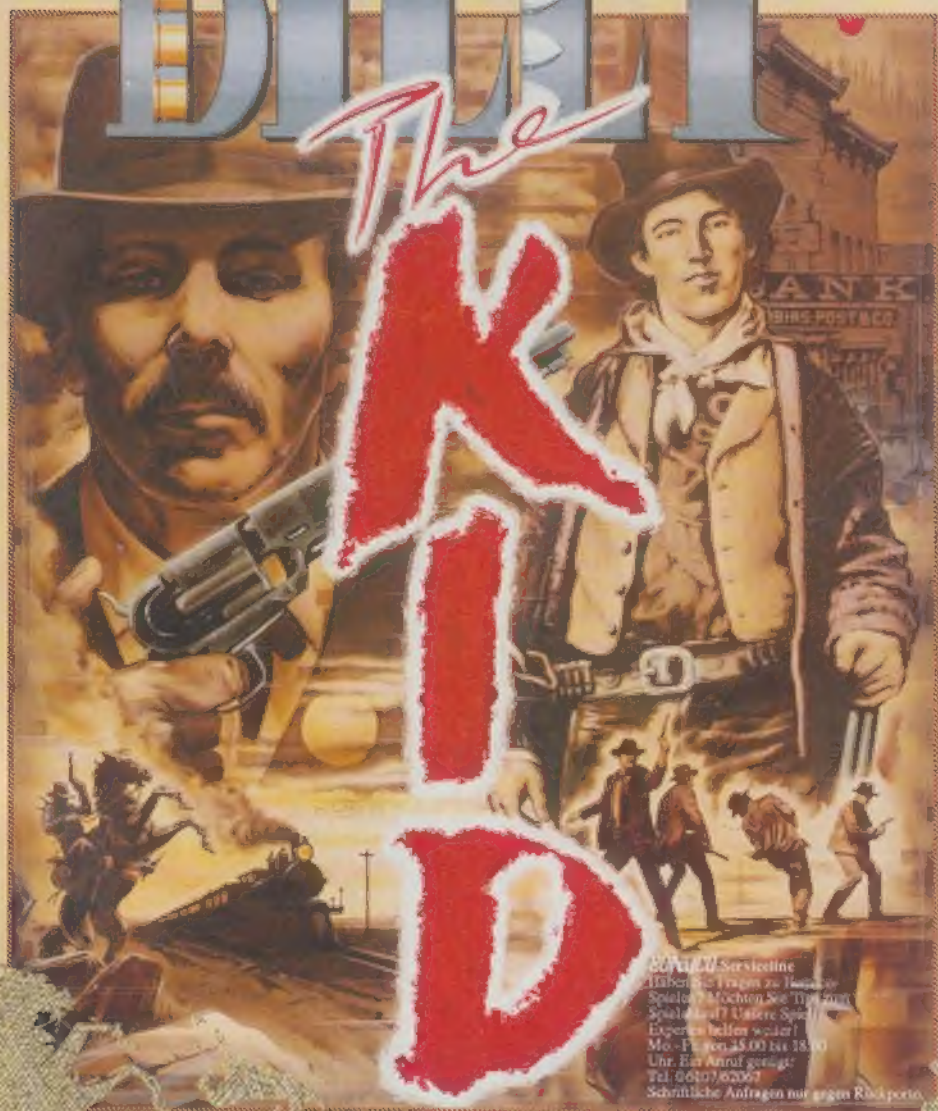
antreten. Wer einen Amiga oder Atari ST besitzt, der kann das Spiel für seinen Computer kaufen. Für C64 und MS-DOS ist Botics momentan nicht angekündigt. mg



Flotte 3D-Grafik bei Tengens' "S.T.U.N. Runner" (Amiga)

BILLY

The KID



80 Farne Serie Steine
Halbes Holz Fragen zu Handeln
Spielzeit 7 Minuten See Time
Spielplatz 11 Untere Spiel
Ergebnis heller weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 0610/762067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

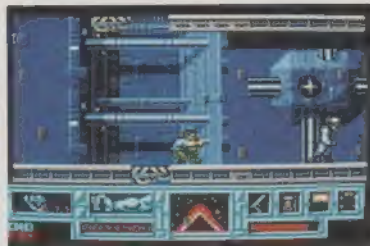
Vertrieb: **BONICO**

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 0610/776060



Film total

Das Software-Haus Ocean kauft eine große Filmlizenz nach der anderen. Neben "Nightbreed" und "Navy Seals" unterliegen zwei der momentan erfolgreichsten Actionfilme, George's Millers **Robocop II**, sowie Paul Verhoeven's **Total Recall** der Umsetzung durch die Engländer. Freunde rasanter Action dürfen gespannt sein: Während man bei **Robocop II** in der Rolle eines (im wahrsten Sinne des Wortes) stahlharten Zukunftsbulens gegen Drogenbarone und den Nachfolge-Robot Murphy II vorgeht, muß in **Total Recall** "nur" der Planet Mars gerettet werden. Nachdem dies im Film durch den schauspielernden Bizepsriesen Arnold Schwarzenegger bewerkstelligt wird, dürfte klar sein, daß Action die Handlung des Spiels dominieren. Das Spielprinzip der beiden Ocean-Titel ähnelt sich auch sonst auf frappierende Weise: In acht Richtungen wird gescrollt, während der Spieler jede Menge Levels von allem befreit, was sich auch nur einen Augenblick lang rührt. Neben diversen High-Tech-Werkzeugen und Hilfsmitteln, gilt es vor allem, viele futuristische Waffen einzusammeln. Fast al-



Um harte Burschen und dicke Kanonen geht's in **Robocop II** (links) und **Total Recall** (rechts, beide Amiga)



Horror-Action von Ocean: Links werden Drogen gebraut, rechts Menschen verspeist (Amiga)



le Anzeigen von **Robocop II** und **Total Recall** beziehen sich deshalb auf angewählte Waffen oder verbliebene Munition. Beide Spiele sollen noch bis Ende des Jahres für C 64, Atari ST und Amiga erscheinen. wi

Blut und Prügel

Zartbesaitete Gemüter sollten besser Abstand halten von **Narc** und **Nightbreed: The Action Game**, zwei neuen Titeln des englischen Software-Hauses Ocean. **Narc** dürften einige Leser aus der Spielhalle kennen, wo der Automat weniger durch die originelle Spielidee, als durch die brutale Action auffiel. Alleine oder mit einem Mitspieler darf ein horizontal scrollendes Spielfeld leergeballert werden; Skrupel braucht man dabei angeblich keine zu haben, geht's doch gegen bitterböse Drogen-Dealer, tollwütige Killerhunde und aggressive Monsterkäfer. Ocean verspricht spektakuläre Grafik mit teils animierten Hintergründen und Fliesen-Sprites. Noch mehr (Film-)Blut darf bei Oceans zweitem Night-

breed-Titel fließen. Mit langwierigen Autofahrten und joystick-mordenden Wettläufen gegen monströse Kannibalen, hat sich der Spieler nicht mehr herumzuplagen. Das Spiel trägt seinen Beinamen schließlich nicht zu Unrecht: Drei Levels mit über 100 höllischen Gegnern müssen vom Spieler durchlaufen werden. Wer die Filmplakate und -fotos kennt, weiß, daß die zahlreichen Gegner alles andere als freundlich dreinblicken. Je nach Deformationsgrad und Verstimmung gestalten sie ihre Angriffe. Dafür kann der Spieler jeden Gegenstand, den er auf seiner Reise in die Unterwelt findet, zweckentfremdet und als Waffe einsetzen. Beide Spiele sollen in diesen Tagen für C 64, Amiga und ST erscheinen. wi

Gasfuß und Zeigefinger

Na, warum denn nicht gleich: Spieler, die sich über den Mangel an Feuerwaffen während den "Chase H.Q."-Verfolgungsjagden enttasteten, ansonsten aber mit Leib und Seele bei der Sache waren, werden mit **Special Criminal Investigation: Chase H.Q. II** bestens bedient. Gerast wird in bewährter Manier durchs nächtliche Paris, über Highways und Wüstenlandschaften. Tauchen die motori-

sierten Bösewichte dann am Horizont auf, dürfen die Waffen sprechen. Und wo die das Sagen haben, sind auch die begehrten Extraknarren nicht weit. Daneben warten verschiedene Missionen und Witterungen auf den Fahrer. In brenzligen Situationen wird ihm teilweise von einer freundlichen Motorrad-Gang geholfen. Die turbulente Raserei soll noch Ende 1990 für ST, Amiga und C 64 erscheinen. wi



Bleihaltiger als der 1. Teil: Die Gegner groß, die Häuser klein, das kann doch nur **Chase H.Q. II** sein (Amiga)

MIGHTY BOMB JACK



elite

© 1992
Milton S.
Schoon
Moby
Games

© 1992
Milton S.
Schoon
Moby
Games

Augen- schmaus

Es her leise und heimlich sickerten erste Informationen über ein neues SSI-Rollenspielsystem an die Presse durch. Anfang Januar 1991 soll das erste grafisch orientierte Spiel aus der AD&D-Reihe für PCs (übrigens komplett in Deutsch) erscheinen. Die Umsetzung für Amiga (1MByte) soll einen Monat später folgen. **Eye of the Beholder** spielt in dem "Forgotten Realms"-Szenario (wie z. B. "Pool of Radiance") aus der bekannten AD&D-Serie. Allerdings wird sich **Eye of the Beholder** in einigen Punkten ganz gewaltig von seinen anderen AD&D-Brüdern unterscheiden. Grafisch erinnert dieses Spiel an der neu geschaffenen **Legend** Reihe sehr stark an den Klassiker



Dungeon Master läßt grüßen "Eye of the Beholder" von SSI (MS-DOS/VGA)



Ein fettes Spinnennetz und die dazu passende Riesenspinne sorgen für Panik in der Party (MS-DOS/VGA)



"Dungeon Master". Ein zehn Stockwerke tiefes 3D-Labyrinth, animierte Monster, die schon von weitem zu sehen sind, sowie Zaubersprüche, deren Wirkung grafisch animiert angezeigt wird, und eine Benutzerführung via Maus sorgen für Kurzweil. Außerdem soll nun die AdLib-Soundkarte auf PCs voll (Titelmusik und die Soundeffekte) unterstützt werden. Ansonsten bleibt es bei den gewohnten AD&D Grundregeln, die diesmal der "2. Edition" entlehnt wurden.
mh

Drive Harder

Heiden der Landstraße sollten schon einmal die Steuerrieder abstauben. **Hard Drivin II** ist im Anrollen. Die Fortsetzung von "Hard Drivin" bietet neben vier neuen Rennstrecken mit Speed- und Stunt-

tracks einen Rennstreckeneditor. Damit könnt ihr Euch aus verschiedenen Streckenelementen den Wunschkurs zusammenbasteln. Die so entworfenen Kurse können auf Diskette gespeichert und gegebenenfalls an Freunde und

Bekannte verschickt werden. Als zusätzlichen Leckerbissen haben die Programmierer von Domark eine Nitro-Einspritzung eingebaut. Um die Weihnachtszeit geht das Rennen auf Amiga, ST und MS-DOS los.
vw

Düsen- Donner

Das Programmerteam, das sich durch die Flugsimulation "F-29 Retaliator" einen Namen machte, begibt sich mit seinem neuen Spiel **Epic** in eine tiefe Weltall. In ferner Zukunft steht die Sonne des menschlichen Heimatplaneten kurz vor der Explosion. Nun sollen alle Einwohner unseres Planeten auf eine andere Welt, genannt **Uyessus 7**, evakuiert werden. Dummerweise führt der Weg zu dieser Zufluchtstätte durch das Gebiet des **Rexxon-Weltraumimperiums**. Die armen Einwohner **Rexxon's** geraten durch den Massenexodus der Erdbewohner in Panik und glauben an einen Angriff. Die **Rexxonburschen** mobilisieren kurzerhand ihre Angriffslotten und kommen den Schiffen der Erde entgegen. Nur noch eines kann den stark unterlegenen Kräften der Erde helfen: der legendäre **Ermann-Raumjäger Epic**. Klar, wer dieses fasslose Wunderschiff steuern darf. Ähnlich wie bei **F-29** warten etliche Missionen und ausgefüllte 3D-Grafik auf den Spieler. Für die musikalische Untermalung sorgte der weniger als **David Whittaker**. Erscheinen soll das Weltraumepos rechtzeitig vor Weihnachten für Amiga und ST. Eine PC-Version folgt nächstes Jahr.
mh



Der Streckeneditor bei Hard Drivin II gibt Euch freie Hand (Amiga)

Rasende Rostlaube

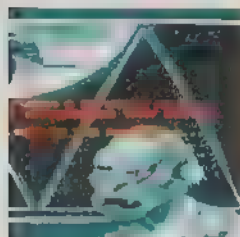
Die findigen Programmierer von Core Design (u.a. bekannt durch die "Rick Dangerous"-Saga) haben sich ein neues, witziges Plattformspiel einfallen lassen. Die Besonderheit dabei: kein schmucker Jüngling oder niedliche Märchenfigur sondern ein kleines, rotes Auto übernimmt hier die Hauptrolle. In **Car-Vup** werden 48 horizontale scrollende Levels aufgeföhren, in denen die rasende Rostlaube Bonusgegenstände einsammelt. Gegen ausweichend und von Plattformen zu Plattformen hüpfen. Demmerweise haben die Erbauer nicht an Bremsen gedacht, denn das Auto fährt unentwegt mit konstanter Geschwindigkeit nach links oder rechts. Um diese Scharte auszuweizen, fliegen diverse Extras in den Spielstufen herum. Die meisten davon dienen als Verteidigung gegen Feinde, die das



Wer Buchstaben sammelt, aus denen sich das Wort "Extra" bilden läßt, dem winkt ein Extraleben (Amiga)



Die Grafik bei "Car-Vup" ist im Cartoon-Stil gehalten (Amiga)



Würden Sie von diesem Herrn eine Extrawaffe kaufen? (Amiga)

Auto nicht berühren sollte. So gibt es einen Schleudersitz, mit dem man von oben herabfallende Gegenstände eliminieren kann oder auch eine Gewehr, das für freie Fahrt nach vorne sorgt.

Um einen Level zu schaffen, muß man sämtliche Plattformen mindestens einmal befahren und diese so einfärben. Nebenbei solltet ihr noch ein paar geknudappte Autobekannte befreien. Die Grafik ist höchst niedlich und im Cartoon-Stil gezeichnet. Dem Auto wurde ein Gesicht verpaßt, das es je nach Spielsituation zu putzigen Grimassen verzerrt. **Car-Vup** erscheint in diesen Tagen für Amiga und ST. *mg*

Aufgeblasen

Sieht man in einen Luftballon, dann platzt er. In **Pang** von Ocean haben wir ausgiebig Gelegenheit, den aufgeblasenen Burschen die Luft abzulassen. In 50 Levels muß unser Held seine Geschicklichkeit mit der Harpune unter Beweis stellen. Immer wenn er einen Ballon trifft, platzt er und löst sich in viele kleinere Kugeln auf. Natürlich müssen auch diese erst vom Bildschirm ver-

◀ Eine wunderschöne Grafik aus dem Science-Fiction-Epos "Epic" (Amiga)



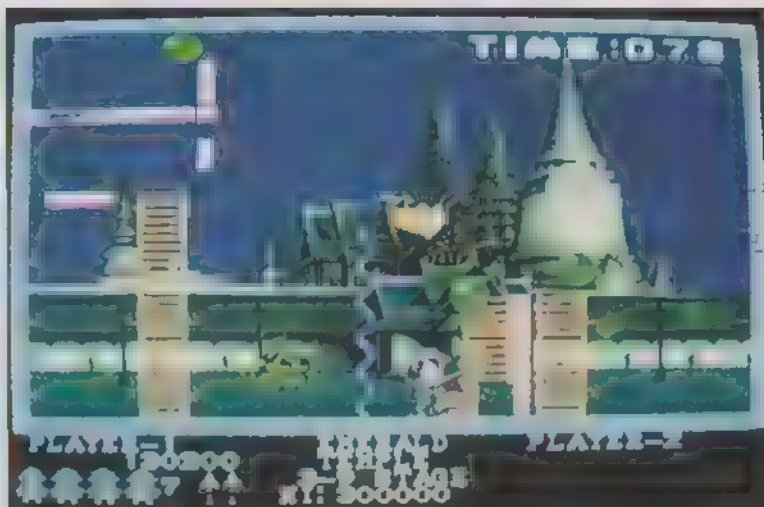
schwinden, bevor wir uns dem nächsten Level widmen dürfen. Zum Glück könnt ihr unterwegs Extrawaffen einsammeln, die Euch die Aufräumarbeit etwas erleichtern. Die Spielautomatenumsetzung Pang soll Anfang des nächsten Jahres für alle populären Computersysteme erscheinen. Wird Euch die Wartezeit zu lang, dann solltet ihr den "Ooops Up"-Test in dieser Ausgabe studieren. Jegliche Ähnlichkeit mit Pang ist rein zufällig. **vw**

Kammerjäger-Kummer

Die Umsetzung des Gottlieb-Spielautomaten **Exterminator** macht fleißig Fortschritte. Nach dem ersten Eindruck zu urteilen haben die Programmierer ordentliche Arbeit geleistet. Das originale Spiel wurde ohne große Abstriche prima auf die verschiedenen Computersysteme übertragen. Ihr übernehmt die Rolle eines furchtlosen Kammerjägers, der mit bloßen Händen nervige Plagegeister aus diversen Räumen eines Hauses vertreiben will. Auf Wunsch dürfen auch zwei Jägermeister gleichzeitig antreten. Ihr müßt nur aufpassen, daß Euch nicht aus Versehen eine Wespe in die Finger kommt, sonst gibt's einen schmerzhaften Stich. Diverse Extras wie praktisches Muckenspray versüßen das Kammerjägerleben. Die ST- und C64-Versionen sind mittlerweile fast fertig. **Exterminator** sollte in diesen Tagen zum Preis von ca. 50 bis 80 Mark erhältlich sein. **mg**

Nachschlag für Weltenbummler

Die Welt von **Damocles** ist groß genug, um dem Spieler mehr zu bieten als eine simple Kometenkalastrophe. Also hat Programmierer Paul Woakes neue Ansätze auf das Erst-Universum geplant zu finden auf der **Damocles Mission Disk 1** und der **Damocles**



Wer bei **Pang** mit einer Harpune pikst, der wird Zeuge einer wundersamen Vermehrung (Amiga)



Der "Exterminator" erledigt die Plagegeister mit der bloßen Hand (ST)



Neue Missionen für **Damocles-Piloten** (ST)

Mission Disk 2: Die Missionen werden wie Spielstände geladen und bieten je fünf neue Untermissionen. Die erste Zusatzdiskette erscheint knapp vor Weihnachten. Nummer Zwei ist für Januar angekündigt und das zu einem zivilen Preis von ca. 40 Mark. **al**

Letzte Meldung

- **Sensible Software** arbeitet für **Ocean** gerade an einem **Wizball**-Nachfolger.
- Das zweite Spiel von **Renegade** wird das **Action-Adventure Magic Pockets** sein.
- **Sierra** hat ihre "Hero's Quest"-Reihe umbenannt. Der neue Name ist: "Quest for Glory". Der zweite Teil "Trial by Fire" wird in diesen Tagen ausgeliefert.
- Das **Bullfrog-Team** (u.a. die Macher von "Polypulous") überlegen, ob sie nicht von **Electronic Arts** zu **Renegade** wechseln.

UMS Unglück

Leider ist der Firma **Microprose** mit unserer Testversion des Strategiespiels **UMS II (POWER PLAY 11/80)** ein kleiner Fehler unterlaufen. Trotz der festen Zusage von **Microprose**, daß die uns zugesandte Fassung eine testfähige Version sei, ist dies nicht der Fall. So wird von **Microprose** das Programm noch einmal neu überarbeitet. Gerade die Features, die wir an **UMS II** in unserem Test bemängelt haben, sollen noch ausgebügelt werden. Natürlich bekommt Ihr einen aktualisierten Testbericht, wenn wir von **Microprose** die nun wohl endgültige Version von **UMS II** erhalten. **mh**

CROWN

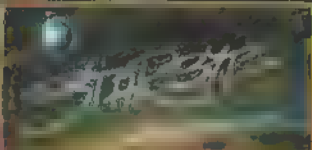
Es lebe der König!



In der Welt von „Crown“ wird jedes Jahr der König neu bestimmt. Sie haben sich entschlossen, an der Wahl teilzunehmen. Schon und gut, doch dieses Unternehmen ist eines der schwierigsten und gefährlichsten, das Sie jemals auf sich genommen haben. Denn, um König zu werden, müssen Sie einen weiten Weg um die ganze Welt antreten, um jede Menge verrückte Konkurrenten im Kampf zu bezwingen. Crown bietet Ihnen hervorragende Grafik in mehr als 30 Levels im Cartoon-Stil, realistische Kampfsimulationen und eine große Prise Humor. Crown ist mehr als ein Abenteuer!

Vertrieb: **BOOMICO**

Postfach 12
4000 Köln-Ehrenfeld



BOOMICO Service-Line

Wenn Sie Fragen zu Boomico
spielen haben, schreiben Sie 1 ps zum
Anbau. Unsere Spiel
spezialisten helfen weiter.
Kostenlos von 15.00 bis 18.00
für Fun-Anruf genügt
es, 06107/62067
schriftliche Anfragen nur
per Post.

Postfach 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/40344, Fax 0234/40344



Das lange Warten hat ein Ende: Die Veröffentlichung von Nintendos neuem Videospiel-system "Super Famicom" steht kurz bevor.

Das schönste Weihnachtsgeschenk für ambitionierte Videospieleer kommt dieses Jahr wohl nicht vom Christkind sondern wird von Nintendo beschert. Rechtzeitig zu Heilig Abend, genauer gesagt am 21. November wurde in Japan die heiß ersehnte neue Konsole von Nintendo, das Super Famicom, veröffentlicht. Vorbei die Zeit der heimlichen Präsentationen und zahllosen Gerüchte über die angeblich sensationelle Hardware. Nintendo muß Farbe bekennen: Ist das Super Famicom der angekündigte Techniktraum? Wir haben unsere Ohren gespitzt und präsentieren vorab einen Stimmungsbild.

Die Nebenschwächen um welche gefächelt wurden, genaue technische Daten und Preise angebotene Gastspiele angezogen. Die Spiele, die das Super Famicom zu einem echten Japan-Juwel machen werden. Die Spiele, die das Super Famicom zu einem echten Japan-Juwel machen werden.

Nintendo Entertainment System in Japan) sein wird. Die Besitzer sind somit ausschließlich auf die neue Software für das Super Famicom angewiesen. Das könnte sich zunächst als kleines Problem herausstellen, da bis März '91 nur um die zehn verschiedenen Spiele dafür auf den Markt kommen sollen. Darunter befinden sich zwar einige Highlights wie z. B. "Super Mario World" (die Fortsetzung zur genialen "Super Mario Bros."-Saga) und Konami's Ba'lerhit "Gradius III", aber die große Auswahl fehlt vorläufig noch. Da allerdings beinahe jede halbwegs wichtige Software-Firma in Japan und den USA Programme für das Super Famicom entwickelt, will dürfte dieses Spielangebot nicht zu kurz kommen. So werden die Spiele zu einer großen Vielfalt an verschiedenen Aufbausystemen



Grau in grau: Das schlichte Äußere tauscht über innere Werte hinweg



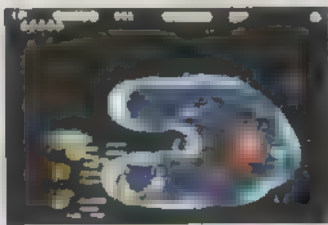
Zwei Szenen aus Final Fight von Capcom (Super Famicom)

von 256 x 224 und 512 x 448 Pixel bieten für jeden Geschmack das Richtige. Vor allem dann, wenn man sage und schreibe 256 Farben aus einer Palette von 32768 gleichzeitig auf dem Bildschirm funkeln. Dazu gesellen sich bis zu 128 Sprites (variieren in der Größe von 8 x 8 bis 64 x 64 Pixel), die sich aus 128 Farben zusammensetzen können. Müßig zu

erwähnen, daß das Super Famicom sämtliche Scrolling-Varianten (horizontal, vertikal schräg und parallax) prächtig beherrscht. Die Krone setzt dem Ganzen ein 3D-Chip auf, der Objekte stufenlos vergrößern, verkleinern und rotieren lassen kann. Arcade-Hits wie "Space Harrier" oder "Afterburner" mußten sich mit entsprechender Programmierung orginalgetreu auf das Super Famicom umsetzen lassen. Lediglich der 3D-Chip seiner Arbeit nur in der niedrigen Auflösung (256 x 224).

Damit dies alles richtig auf dem heimischen Fernseher oder Monitor zur Geltung kommt, wurde von Nintendo ein Video- (FBAS) und analoger RGB-Ausgang spendiert. An weiteren Anschlüssen werden ein Modus-Schacht, ein Extension-Bus und zwei Joy-pad-Ports geboten. Die beiden

ULTIMATE JAPAN-JUWEL



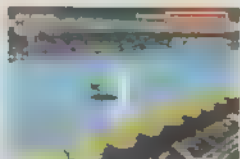
Das Action-Spektakel Gradius III wartet mit schöner Grafik und vielen unterschiedlichen Levels auf (Super Famicom)



Mario gleitet auf einer Schildkröte über einen Level aus Super Mario World (Super Famicom)



Drakhen (Super Famicom)



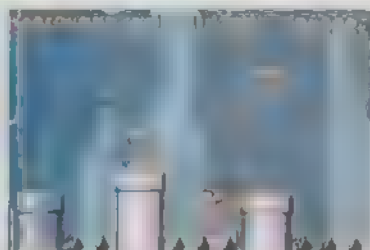
F Zero (Super Famicom)



Die Nintendo World bei Populous



Links ein Schnappschuß von Gradius III rechts eine Szene aus Super Mario World (Super Famicom)



mitgelieferten Joypads ähneln denen des NES, bieten allerdings zusätzlich zur Select- und Starttaste vier Feuerknöpfe.

Wenn man sich die bislang bekannten Fakten vor Augen führt, dann wird einem klar, daß das Super Famicom wohl nicht mit dem Wissen einer höher entwickelten außerirdischen Macht konstruiert wurde. Die Nintendo-Ingenieure kochen auch nur mit Wasser — allerdings, wie uns scheint, mit einem besonderen. Das Super Famicom ist keine Sensation sondern konsequent angewandte Technik, die 1990 zur Verfügung steht. Darüber sollte man den sagenhaft günstigen Preis von umgerechnet ca. 300 Mark für das Grundgerät in Japan nicht vergessen. Einzig die relativ geringe Auflösung von 256 x 224 Pixeln (nur hier kann der 3D-Chip wirken) gibt uns etwas zu denken.

Leider stehen Eure Chancen nicht besonders gut, eines der ersten ausgelieferten Super Famicoms zu erhaschen. Selbst die Japaner stehen vor diesem Problem. Bislang liegen 1,5 Millionen Bestellungen der Händler für das Grundgerät vor. Bis zur Veröffentlichung am 21. November kann Nintendo aber nur ein Drittel davon produzieren. Deshalb nehmen sich viele Japaner tags zuvor frei und stellen sich vor den Geschäften an. Bekannte deutsche Importeure, wie z. B. EC Electronics in München, werden sich aber bemühen, möglichst viele Super Famicoms inklusive Software zu ergattern. Der deutsche Importpreis dürfte für das Grundgerät inklusive Netzen und Anschlußkabeln bei ca. 500 Mark liegen. Für ein Spiel wird man ca. 150 Mark anlegen müssen.

Axel Blakelmg

Anzeige: Inhalt aus dem Super Famicom Magazine (Japan)

Technische Daten

Prozessor	16-Bit CPU
Speicher	128 Kbytes
Zusatzchips	3D-Chip, PPU-Spritegenerator, 8-Bit Stereo-Soundchip
Auflösung	256 x 224 512 x 448 (interlaced)
Farbanzahl	256 davon gleichzeitig darstellbar
Sprites	128
Größe der Sprites	8 x 8/16 x 16/32 x 32/64 x 64
Anschlüsse	2 x Joypad, Video, RGB, Stereo, Extension-Bus

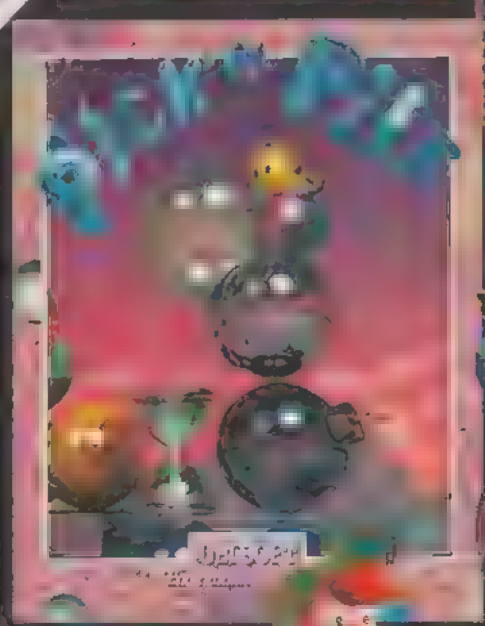
Die oben angeführten technischen Daten sind keine offiziellen Angaben von Nintendo, da diese erst nach Veröffentlichung des Systems bekanntgegeben werden.

Spieleankündigungen

Titel	Firma	Spielegenre	Erscheinungsdatum
Super Mario World	Nintendo	Platformer	November
Dragon Quest	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest II	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest III	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest IV	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest V	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest VI	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest VII	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest VIII	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest IX	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest X	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest XI	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest XII	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest XIII	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest XIV	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest XV	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest XVI	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest XVII	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest XVIII	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest XIX	Enix	Rollenspiel	November
Dragon Quest XX	Enix	Rollenspiel	November

HOTLINE - 021 01 / 637 57
 Dienstag und Donnerstag zwischen 10 und 18 Uhr
 So. und Mo. 14-18 Uhr
 Mi. 10-18 Uhr
 Sa. 10-18 Uhr
 Telefon 021 01 / 637 57
 Fax 021 01 / 637 57
 E-Mail: hotline@brunnen.de

WILDER A KÜHN



DAß HINDE SACHEN
 sind die Besten
 die man haben kann
 und die man nicht
 verlieren kann
 und die man nicht
 vergessen kann
 und die man nicht
 vergessen kann



FRAN



ST - NG - PC



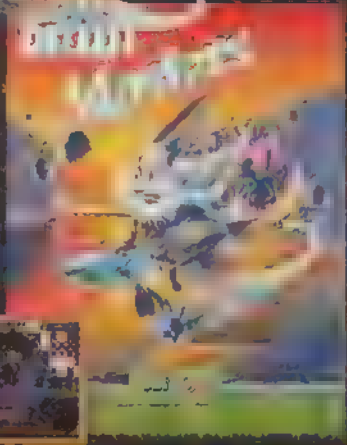
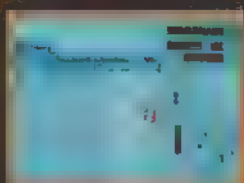
UBI'S

Entertainment

Vertrieb: R. SHWARE Bruchweg 128 137

ALS IHRE

STEN



ALBIN MICHEL.
Kant's Epistemology & Teleology

TRANSTORS MESSE



Highscore-Killer: Alexander Holland schaffte 103.970 Punkte



Lucasfilm meets **POWER PLAY**
Boris "Doc Bobo" Schneider



Programmierer in Weiß: Andrew Graybrook und Steve Turner am **POWER PLAY**-Stand

Eine ganze Halle voller Spiele — auf der Amiga-Messe in Köln ging so manchem Freak das Herz über. **POWER PLAY** war diesmal mit einem Stand vertreten — Trantor inklusive.



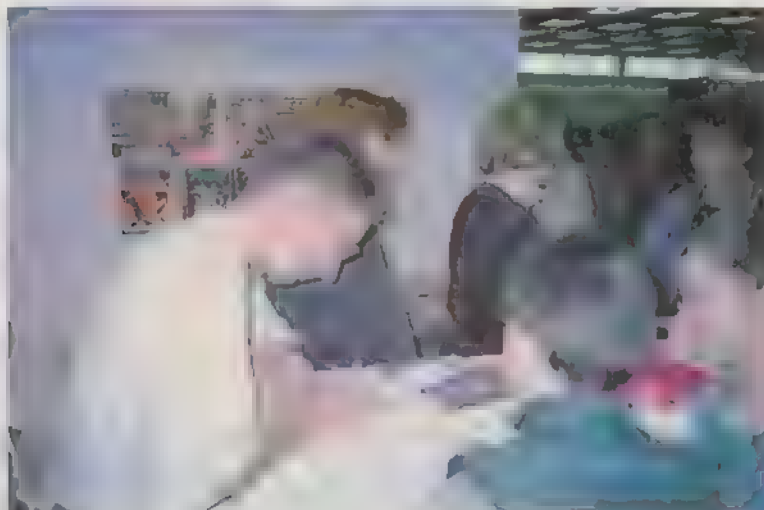
Strahlend am Stand: Paul von Millenium



Charmante Messefee: Carol von Ubisoft



Konzentriert beim Ballen: Winnie von Thalion



Rolf Boyke spitzt die Feder: Trantor zum Mitnehmen

Nach dem Massenansturm auf die Amiga Expo '89 im letzten Jahr hatten die Aussteller beschlossen, die Messe diesmal auf zwei Hallen zu verteilen. Ein weiser Entschluss, denn auch dieses Jahr war die Amiga Expo sehr gut besucht. In der ersten Halle fand man die 'Business-Stände' (Hardware und die 'ernsthaften' Anwendungen), während die zweite ganz dem Spieltrieb gehörte. Von der Hardware-Front gab es wenig Interessantes für Spielers. Bei Commodore setzte man voll auf den Amiga 3000, von der neuen CD-Konsole CDTV war dagegen immer noch nichts zu sehen.

Hoch her ging es an den drei Besuchertagen am POWER-PLAY-Stand. Während Rollenspielspezialist Michael Hengst wertvolle Tipps gab, wie man den aufdringlichen "Cada-ver"-Drachen im ersten Level erledigt, wurden die anderen Redakteure um Autogramme und Erfahrungsberichte aus der Redaktion gebeten. Star-Künstler-Zeichner Rolf Boyke war

natürlich besonders umlagert. Seine linke Feder zeigte am Abend deutliche Abnutzungserscheinungen. Dafür können sich jetzt viele Leser eine originale Trantor-Zeichnung mit Signatur an die Wand hängen.

Warteschlangen auch vor unseren Amigas. Wer mit Walkman oder einem anderen Preis nach Hause marschieren wollte, mußte den Highscore von Thalion's "Wings of Death" knacken. Alexander Holland aus Essen schaffte im zweiten Level fast unglaubliche 103.970 Punkte. Die beiden anderen Tagessieger, Carsten Kruft aus Datteln und Klaus Mandola aus Kaiserslautern, lagen dicht auf, mit knappen 90.000 Punkten.

In den Ballerpausen stellten die Starprogrammierer Andrew Braybrook und Steve Turner von Grafitgold ihre neuesten Spiele vor. Unter anderem konnten wir die Endversion des heiß ersehnten *Paradroid 90* bewundern und erste Runden mit der Computerspielumsetzung von *Super Off Road* dre-

hen. Andrew und Steve ließen sich nicht lumpen und verrieten so manchen Insider-Tip zu ihren Spielen.

Bei United Software umringten die Freaks vor allem die Psygnosis-Ecke, "Hast Du Lemmings schon gesehen?", das war wohl der Standardsatz der Messe. Eine ausführliche Vorschau dieses witzigen Kleintierspektakels findet ihr im Aktuellteil dieser Ausgabe. Sehr interessant spielte sich auch das Geschicklichkeitsspiel *Spindizzy Worlds*, von dem wir Euch einen ausführlichen Test dieses witzigen Programms in der nächsten Ausgabe nachreichen.

Bei Imageworks setzte man voll auf die aufkommende "Turtle"-Mania. Einen ersten Blick auf die *Teenage Mutant Hero Turtles* werfen wir auf der Seite 28. Bei Accolade holte man die Gruselbraut *Elvira* aus der Versenkung, bis die Horrordarstellerin mit dem mächtigen Dekolleté auf den Amigas spukt, wird noch einige Zeit vergehen. Außerdem

entdeckt das niedliche Action Adventure *James Pond* (Test in dieser Ausgabe), die edle Amiga-Version von *Ishtar* (Test in dieser Ausgabe), die ersten Level von *Dragon Breed* sowie ein erstes Demo von Microprose's Spionage-Thriller *Cover Action*. Thalion zeigte neben *Dragon Flight* und *Wings of Death* die komplexe Flugsimulations *Tower F.R.A.*

Am Stand des Langeners Software-Hauses Demonware tummelte sich viel frisches Blut. Das neugegründete AUDIOS/Ka-ko-Team gab sich die Ehre und gewährte auf zwei Monitoren erste Einblicke in zwei neue Spiele. Vom Shonobi-Verschnitt *Ninjas in Space* gab's ein Demo zu sehen, der Horizontal-Scroller *Apldya* durfte von wagemutigen Mesebesuchern bereits angespielt werden. Für Musik und Soundeffekte sorgt Chris Hülsbeck, der damit seinen Einstand bei Kaiko gibt. Ebenfalls am Demonware-Stand: Eine weitere (noch namenlose) Horizontal-Balleri und der Pang-Clone *Cops-Up* (Test in dieser Ausgabe).

Bei Rainbow Arts zeigte eine erste Demo des Ballerspektakels *Turrican II*. Das Spiel war eines der meistbegehrtesten auf der Messe. Als man dann noch bekanntgab, man werde Demosketten verteilen, war der Ansturm groß. Lucasfilm zeigte die ersten Grafiken der Amiga-Version des Super-Adventures *The Secret of Monkey Island* sowie das witzige *Nightshift* (Tests in dieser Ausgabe).

Software 2000 stellte unter anderem *Wild West World* vor, passend dazu ließen zwei verkleidete Cowboys durch die Menge Freude von Sportsimulationen wurden am Blue Byte-Stand fundig. Das Tennisspiel *Great Courts II* soll Anfang nächsten Jahres fertigprogrammiert sein. Außerdem präsentierte man den Denkspielknüller *Atomino* (Test in dieser Ausgabe). Die drei (Ex-)Ostberliner Programmierer waren ebenfalls am Stand, mehr über das Trio folgt in einer der nächsten Ausgaben. Kingsoft präsentierte die erste Version von *Pot-it* ein von "Hartris" inspiriertes Schachtelspiel.

Trotz aller Software-Verlockungen war der absolute Renner der neue, herrlich blaue "Competition Pro Star"-Joystick von Dynamix. *vw/al*

Lemminge sind klein, friedfertig und wuschlig: genau der Typ Tier, den die Fernseh-zooogen mit dem Attribut 'possierlich' belegen. Sie gehören zur Familie der Wühlmäuse und wären für Biologen so aufregend wie eine gewöhnliche Stubenfliege, gäbe es nicht eine arttypische Verhaltensweise: Immer dann, wenn die Herde zu groß und das Futter zu knapp wird, macht sich ein Teil auf, um kollektiven Selbstmord zu begehen. Sie marschieren kilometerweit in Richtung Meer. In Größe kommt schon auf dem Weg um, der Rest stürzt sich dann in die Fluten — Game over. Und diese merkwürdige Spielart der Natur sollen Sie im Spiel "Lemmings" behüten wie Ihren Augapfel.

Die Lemmings im Spiel fallen aus einer Klappe am oberen Rand des Bildschirms, irgendwo im Level befindet sich ein Ausgang. Dort sollen Sie jetzt eine bestimmte Prozentzahl der Herde einführen. Die Tierchen marschieren solange in eine Richtung, bis sie auf ein Hindernis prallen, dann wird kehrigemacht und in die entgegengesetzte Richtung gelatscht. Klingt ganz einfach, ist es aber nicht: denn der Parcours ist mit Fallen gespickt. Es lauern fleischfressende Pflanzen, die einen Lemming innerhalb von Sekunden verputzen. 10-Tonnen-Gewichte, die die Wehrlosen plätten, hohe Abgründe, in die man einen Sturz garantiert nicht überlebt, tiefe Löcher im Boden, in denen der Lemming auf Nummerwiedersehen verschwindet und Brückenteile, die plötzlich wegbrechen und böse Löcher im Boden hinterlassen.

Der Spieler sähe jetzt alt aus, könnte er nicht jedem einzelnen Tier etwas befehlen. Der wichtigste Befehl ist die "Blockade". Wenn man einen Lemming zum Blocker "befördert", fungiert er als Hindernis und lenkt alle, die an ihn prallen, in die Gegenrichtung. Um die Herde über einen Abgrund zu bugseren, klickt man einen der Lemmings zum "Brückenbauer". Er holt ein paar Bodenplatten aus seinem Rucksack und stapelt sie Stufe für Stufe. So lassen sich eine Menge Hindernisse überwinden. Außerdem kann man eine steile Wand nach oben klettern, um Fallschirm langsam in einen Abgrund segeln (ebenfalls im-

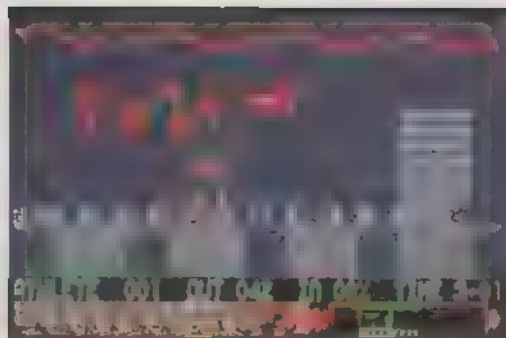


Völlig verzinkt? Da hilft nur kollektiver Selbstmord am Bildschirm (Amiga)

LEMMING SO



Links ein tückischer Graben, rechts ein Gewicht zum Lemmingplätten (Amiga)



Das Wandern ist des Lemmings Lust (Amiga)



Aaaaah! Einer weniger... (Amiga)

LL NICHT STERBEN



Eine Hundertschaft selbstmordgefährdeter Kleintiere zu schützen: Das ist die verantwortungsvolle Aufgabe, die in "Lemmings" auf den Spieler zukommt. Schlimmer, als einen Sack Flöhe zu hüten...

Lemming opfern muß. Man klickt zuerst auf das Bomben-Icon und dann auf den Armen, der dann programmgemäß nach fünf Sekunden explodiert und dabei ein hübsches Loch in den Boden reißt. Ist das Saatkorn nicht mehr, zu retten ist gibt man den Befehl "Nuke". Also das heißt auf den Bildschirm klickt man, um eine riesige Selbstmordexplosion. Man setzt der Level die ganz auf dem Bildschirm an verteilten Bomben vor, die man sich aus der Leinwand klickt. Man klickt die Bombe, die man klickt, führt die Bombe aus, es schnitt an die gewünschte Stelle.

Lemmings wird komplett mit der Maus gesteuert. Man nicht jedesmal wieder von vorne beginnen muß, gibt es für jeden Level ein Passwort. Insgesamt gibt es über 100 Levels, durch die man die Lemmings führen muß. Im Zweispieler-Modus spielt man auf einem geteilten Bildschirm. Man versucht nicht nur seine eigenen Lemmings ins Ziel zu bringen, sondern auch ein paar vom Gegenspieler zu Staub zu machen. Das Spiel erscheint Januar für den Amiga, den Atari ST und den MS-DOS-PC. Lemmings kostet 60 Mark und stammt von Psygnosis.



98 Kleintierchen auf dem Weg in eine bessere Zukunft (Amiga)

mer nur einer) — gut für Pionierarbeiter. Auch eine Anzahl von "Buddlern" steht zur Verfügung. Einer macht sich vertikal zu schaffen, ein anderer gräbt senkrecht nach unten und der letzte wühlt schräg nach unten. Die Befehle kann man natürlich nicht unendlich oft geben, man muß gut mit ihnen haushalten, um sein Scherflein ins Trockene zu bringen.

Manchmal kommt man in die Situation, in der man einen

War in den letzten Monaten im Freundeskreis über Sport geplaudert hat, der anderte über kurz oder lang beim Fußball und dem Gewinn der Weltmeisterschaft in Italien. Von diesem Virus wurden auch viele Programmierer angesteckt und bescherten uns Dutzende von mehr oder weniger mißlungenen Fußballsimulationen. Nach all dem Kickerkese ist es um so erfreulicher, daß beim neuen Sportspielknüller von Blue Byte ein etwas kleinerer Ball in den Mittelpunkt gestellt wurde. In wenigen Wochen soll der Nachfolger zum Tennishit "Great Courts" veröffentlicht werden. Wir haben schon mal einen Blick auf eine fast fertige Version von "Great Courts II" auf dem Amiga geworfen.

Im Vergleich zu den meisten anderen Fortsetzungsspielen gibt's hier mehr Unterschiede als Gemeinsamkeiten zum Vorgänger. So wurde die Per-



Die Perspektive, aus der man den Platz sieht, wurde im Vergleich zum Vorgänger geändert (Amiga)

Great Courts II

spektive, aus der ihr den Platz seht, geändert. Sie gleicht nun eher der von Wimbledon Court Tennis für die PC-Engine. Dank dem neuen Blickwinkel ist der hintere Spieler nicht mehr so stark benachteiligt wie bei Great Courts. Außerdem dürfen nun bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig im Doppel antreten.

Um seine Tenniskunst auf Vordermann zu bringen, sollte man mit der Ballwurfmaschine arbeiten. Das Trainingsprogramm kann von Euch individuell zusammengebastelt werden. Damit auch Anfänger den Genuß von längeren Ballwechseln bekommen, gibt es drei Spielmodi. Im einfachsten läuft der Spieler automatisch zum Ball, so daß ihr Euch nur noch auf das Schlagen konzentrieren müßt. Der Expertenmodus verlangt Euch dagegen alles ab und ist für absolute Könner gedacht. Die Steuerung erinnert ebenfalls etwas an das famose PC-Engine-Tennis von Namcot. Gefühlsvolle Lobs und harte Schmetterbälle sind ebenso machbar wie Stop- und

Passbälle. Im Bonus-Modus Winkels der Ball, den der Schläger verläßt, hängt davon ab, wie Euer Spieler zum Ball steht und wie lange der Knopf gedrückt wird, bevor der Ball der Schläger berührt.

Natürlich erlaubt ein Menü das Einstellen von verschiedenen Spielparametern. Ihr könnt auf einen, zwei oder gar drei Gewinnsätze spielen, im Einzel- oder Doppel antreten (auch zwei gegen einen ist möglich) und aus drei unterschiedlichen Bodenbelägen wählen. Diese wirken sich entsprechend auf das Abprallverhalten des Balles aus. Wenn alles klappt, sollte "Great Courts 2" Anfang '91 für Amiga, ST, C64 und MS-DOS auf den Markt kommen. Der erste Eindruck macht Appetit auf das fertige Spiel.

mg | Wieviel spielen wie lang worauf? (Amiga)

Eine Partie Tennis gefällig?



In diesem Menü stellt ihr diverse Parameter vor Spielbeginn ein (Amiga)

Hier programmiert ihr die Ballwurfmaschine (Amiga)



BAT

A
THRILLING
ROLE PLAYING
ADVENTURE



und erleben Sie ein dieses
interaktiven Rollenspiel. On



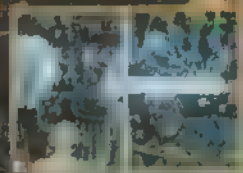
Wenn Sie mit dem BOM
in Ihrem
Hintergrund



EXTENDED
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4034 KAARST 2
Kaiserhof-Trail AG



Einziges Atmos
in diesem und



UBI SOFT

Entertainment Software



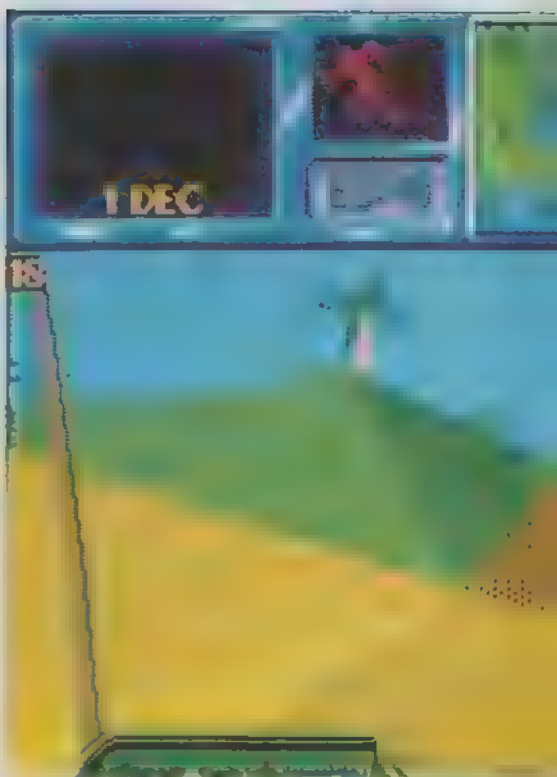
Der Winter kehrt zurück: Passend zur schneehaltigen Jahreszeit erscheint im neuen Jahr das Nachfolgeprogramm zum strategischen Eiszeit-spiel Midwinter.

Vor fünf Jahren wurde die mittlerweile sieben Mann starke Firma Maelstrom Games in Liverpool gegründet. Diese Jungs sind gerade dabei für Microprose die Fortsetzung zum Action-/Strategie-spiel "Midwinter 2 — Flames of Freedom" zu vollenden.

Wir erinnern uns. Im Jahre 2039 prallte ein riesiger Meteor auf die Erde und durch den in die Atmosphäre geschleuderten Staub gab's eine neue Eiszeit auf der Erde. Das Programm Midwinter spielte in dem Jahr 2099. Der hiesige Diktator "General Masters" wollte die von Siedlern erschlossene Midwinterinsel erobern. Ihr müßtet mit dem Polizei-Cap-

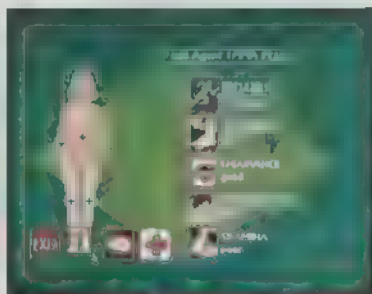
42 Inseln zu bewohnen — kurz darauf fangen die Probleme an.

Die Sahara, ehemals staubtrocken, wurde durch den Wetterumschwung in ein blühendes Paradies verwandelt. Nun wollen sich die Herrscher des Sahara-Empires allerdings auch die neue Inselgruppe unter den Nagel reißen. Ein Kampf zwischen den beiden Reichen, dem Sahara-Empire und der Atlantic Federation (von Midwinter angeführt) entbrennt. Alle Inseln außer Agora sind unter neofaunistischem Einfluß. Das Ziel des Spieles ist es, so viele Inseln wie möglich für die Atlantic Federation zu gewinnen.



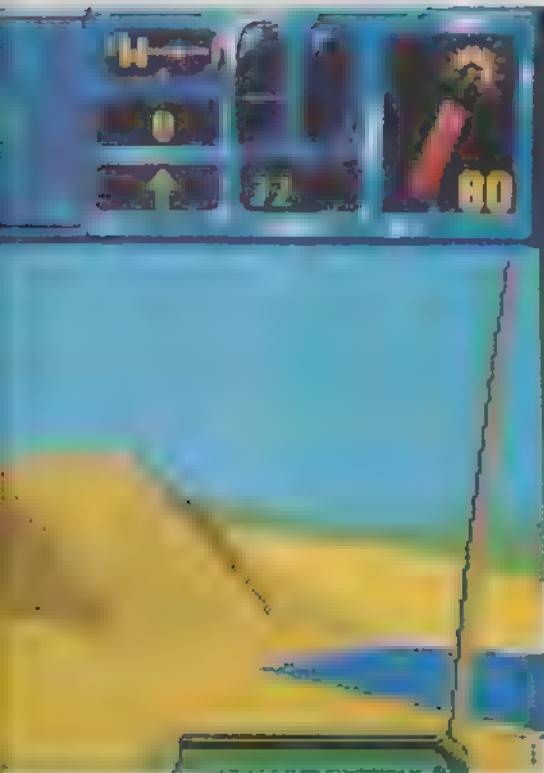
TAUWETTER

tan Stark eine Widerstandsbewegung aufbauen, um den General zu besiegen. Das Szenario von Midwinter 2 beginnt Jahrzehnte später. Masters und Stark sind schon lange tot. Das Eis fängt wieder an zu schmelzen und die Einwohner der Midwinterinsel packt das Reiseleber. Forschungsteams, die sich von der Midwinterinsel in den Süden aufmachen, kehren mit Geschichten von einer neuen Inselgruppe zurück. Kurzerhand machen sich Siedler auf, um die größte, genannt Agora, der insgesamt

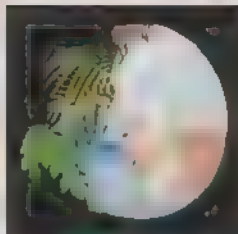


Sex & Crime Spiele, die wir unserer Mami lieber nicht zeigen (ST)

42 Inseln sollen erobert werden (ST)



Statt eisbedeckter 3D-Hügel gibt's jetzt Sonne, Strand und Palmen (ST)



Gefangen und gebunden gibt's kein Entkommen (ST)

Midwinter 2 — Flames of Freedom wird sich in einigen wesentlichen Punkten vom Vorläufer unterscheiden. So wurde die Grafik komplett verändert, der Schnee ist weg und statt dessen gibt es nun Gras, Busche und Palmen. Der große Vorteil war, daß viele der 3D-Grafik-Routinen schon für Midwinter 1 entwickelt wurden. Hugh Batterbury, der Projekt-Manager von Midwinter 1 und 2, erklärte: "Wir bräuchten für Midwinter 1 ungefähr neun Monate. Da wir viele der Routinen auch für Midwinter 2 verwenden, konnten wir uns diesmal viel mehr auf das Spieldesign konzentrieren."

Neu sind auch die vier Transportarten. In Midwinter 1 konnte der Spieler sich nur auf vier Arten fortbewegen: per Ski, Schneemobil, Hängesegler oder Seilbahn. Flames of Freedom bietet ganze 22 unterschiedliche Fortbewegungsmittel, darunter z.B. Jeeps, Schiffe, U-Boote, Zepeline, Fallschirme oder Panzer. Auch die Größe der Spielwelt wurde geändert. Galt es in Midwinter 1 nur eine Insel zu erobern, so sind es in Flames of Freedom mittlerweile 42. Dazu ein weiteres Zitat von Hugh Batterbury: "Eines der Probleme in Midwinter 1 war die Insel selbst — sie war einfach zu groß. Das Spiel dauerte stundenlang und zum Schluss war das

Spielen eine ziemlich Quälerei. Mehrere Inseln garantieren Abwechslung und verschiedene Landschaften." Hingegen wurde die gesamte Spielfläche nochmals vergrößert. So sind jetzt rund 250.000 Quadratmeter Landschaft (echte Spielfeldgröße) ins Programm gequatscht worden (in Midwinter 1 waren es 160.000). Außerdem gibt es nun richtig Tag, Nacht und Dämmerungszeiten.

Geboten wird aber nicht nur ein einfaches Strategiespiel mit nur einem Ziel. Der Designer Mike Singleton (Autor der Klassiker "Lords of Midnight" und "Doomdark's Revenge") hat zusätzlich rund 40 verschiedene kurze Missionen eingebaut. Diese Missionen sind auf bestimmte Inseln zugeschnitten und bieten unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die durch ein Totenkopfsymbol dargestellt werden. Ein Auftrag auf einer Insel mit einem Totenkopf, benötigt ungefähr eine halbe Stunde Spielzeit. Für eine fünf-Totenkopf-Insel braucht man schon mal die ganze Nacht. Jede dieser Missionen besteht aus einer Liste verschiedener Ziele, die aus sechs bestimmten Kategorien ausgesucht werden: Mord, Rettung, Rekruten einstellen, Freunden helfen, Dokumente stehlen oder eine feindliche Anlage zerstören. Jede Mission hat weitere Submissionen, die sich um bestimmte Inselbewohner drehen. Wer eine Insel befreit bekommt kleine Belohnungen. Manche davon, z.B. ein Taucher, sind völlig nutzlos, andere wie beispielsweise Extra-Waffen können auf anderen Inseln verwendet werden.

Für die einzelnen Missionen gibt es kein Zeitlimit. Wer aber das gesamte (alle 42 Inseln befreien) Strategiespiel versucht, muß schnell handeln. In den ersten sechs (simulierten) Monaten müssen so viele Inseln wie möglich befreit werden. Danach greifen Schiffe der Sahara-Empire an.

Seit rund sechs Monaten wird bereits an Flames of Freedom gearbeitet und es wird voraussichtlich Anfang März 1991 für Amiga, ST und PC erscheinen. Maelstrom macht sich aber jetzt schon Gedanken über Midwinter 3. Mike Singleton: "Noch ist nichts Genaues geplant, aber wir haben schon darüber gesprochen und ich glaube, wir sollten es machen." *Katy Hamza/mh*



Mit diesem Burschen ist nicht gut Kirschen essen (ST)



Selbst über der Erde lauert der Feind (Amiga)



In den Kanälen ist Schnelligkeitsgefragt (Amiga)

WARNUNG!

DIE TURTLES KOMMEN



Splinter ist fürs erste gerettet

New York droht mal wieder in Chaos zu versinken. Geheimnisvolle Ninja-Kämpfer machen die Straßen unsicher und die Polizei ist natürlich machtlos. Die Lage scheint aussichtslos, wären da nicht Raphael, Leonardo, Michaelangelo und Donatello. Als Babyschildkröten sind sie in den Altkanal von New York in aktivem Schlamm in Berührung gekommen. Sie haben erfahren, daß sie auf Menschengröße heranwachsen können. Jetzt werden sie von ihrem Meister, der Ratte Splinter, ausgebildet, nehmen sie den Kampf gegen das Böse auf.

Die Comic-Figuren von Kevin Eastman und Peter Laird haben in den USA und England für eine beispiellose Turtle-Euphorie gesorgt. Schickrote, wohnen man blickt T-Shirts, Tassen, Schuhe, Puppen, Zeitschriften, es gibt kaum einen Bereich, in dem sie nicht vertreten wären. Pünktlich zur Einführung des Teenage Mutant Hero Turtles erscheint bei Image Works die Computerspielumsetzung der grünen Ninja-Truppe auf einem horizontal scrollenden Bild.

Ihr kennt die Turtles nicht? Dann werdet ihr sie kennenlernen. Nie zuvor haben Comicfiguren einen so überwältigenden Siegeszug rund um den Globus angetreten.

Schirm kämpfen die vier gepanzerten Freunde gegen die berüchtigte Foot Clan. Immer wenn die Turtles ein Gefäß, das von den Bösewichtern befreit haben, steuern, wird sie aus der Vogelperspektive an ihren Plätzen platziert.

Die Teenage Mutant Hero Turtles sind im Dezember für Atari, ST, C 64 und PCs an den Start.

Michaelangelo und Leonardo in einer Szene aus dem Film



Hard Drivin' II

DRIVE HARDER

Vor einem Jahr schockte Hard Drivin' die Welt. Jetzt schnell Dich an und gebe Gas, während Hard Drivin' II, die Fortsetzung, auf Deinen Bildschirmen anrollt.

Halt Dich gut fest während Du um vier spannende neue Rennstrecken brennst oder baue Dir Deine eigenen mit dem einzigartigen Track Editor. Nach dem Entwurf erscheint eine vom Computer erzeugte Ansicht, damit Du Dir Deine Szenen in ihrer Gefahren einprägen kannst. Jetzt kannst Du Deine Fähigkeiten auf einer wirklich irren Fahrstrecke mit gefährlichen Szenen testen.

Und es gibt noch mehr! Kopple Deinen Computer mit einem Amiga, Atari ST oder IBM PC eines Freundes, um ein Kopf-an-Kopf-Rennen bis zum Ziel zu fahren. Wenn Du hinterherhinkst, dann greife nach dem Gold und verstärke Deine Geschwindigkeit mit Nitro Injection – mit der Garantie, daß es den Gegner stehen läßt.

Hard Drivin' II ist schneller, gemeiner und sieht noch besser aus als das prämierte Originalspiel.

Hard Drivin' II – Drive Harder!

Frage nach
Preis und
Bedingungen
unserer
Kaufhäuser?
Unsere
Experten helfen
gerne!
Mo. - Fr. von 10.00 bis 18.00

Anfragen
bitte

Die phantastische
Fortsetzung zu
HARD DRIVIN'.

TENGEN

Programmiert von Jürgen Friedrich
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
Atari Games Corporation
© 1990 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.

Vertrieb: BOMACO, Grenzweggebiet Süd, Am Sandpark 12,
60972 Kelsterbach Frankfurt, Tel. (06107) 62047
Amiga & Atari ST Bildschirm Format

DOMARK

MÖRDER AHOI!

Wir befinden uns in den wilden Zwanziger Jahren. Das Leben ist leicht und jeder geht seinem Vergnügen nach. Auch die französische Polizei macht da keine Ausnahme. Inspektor Raoul Dussentier ist von seinem alten Freund, dem steinreichen Reeder Niklos Karaboudjian, auf eine Kreuzfahrt durch das Mittelmeer eingeladen worden. So eine Traumreise unter den Schönen und Reichen dieser Welt läßt sich der Kommissar natürlich nicht entgehen.

Doch kaum hat man die Segel gesetzt, da wird der Inspektor von seinem Beruf eingeholt. Karaboudjian wird hinter rücks ermordet und der Missetäter muß sich noch an Bord unter den anderen Gästen befinden. Wird es Dussentier gelingen, den Mörder dingfest zu

machen? Kann er ihn von weiteren Freveltaten abhalten? Das liegt ganz allein an Euch. Nach "Future Wars" und "Operation Stealth" bietet Delphine mit "Cruise for a Corps" eine neue Herausforderung für alle Adventure-Spezialisten. In der komplett mit der Maus gesteuerten Kriminalgeschichte habt Ihr ausgiebig Gelegenheit Verdächtige zu verhören und zahlreichen Hinweisen nachzugehen. Im Gegensatz zu Operation Stealth wartet die Amiga Version diesmal mit 32 Farben auf. Die MS-DOS-Version bietet nicht nur VGA Grafik, sondern unterstützt Adlib- und Roland-Soundkarten. Leider müssen die Computerspielfans noch bis Anfang nächsten Jahres auf ihren mörderischen Mittelmeertrip warten.

"Cruise for a Corps"
entführt uns in den
sonnigen Süden, doch
auch der schönste Luxus-
urlaub kann sich in einen
Alptraum verwandeln.



Auch unter Deck ist höchste Vorsicht angesagt (Amiga)



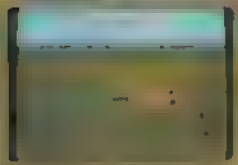
Das armselige Ende eines reichen Mannes (Amiga)



Kann man diesem zwielichtigen Charakter trauen? (Amiga)

COMMAND

Full

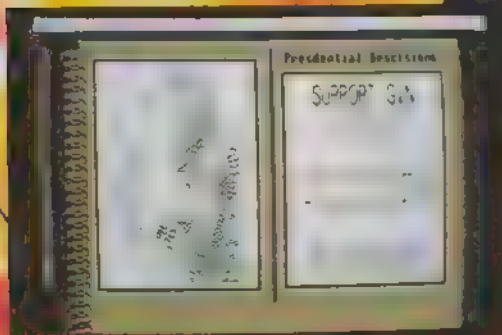


ocean

Vom Sternenreich zum Dschungelkrieg: Matthew Stibbe, Autor des Strategiehammers "Imperium", kommt mit "Nam" aus der tropischen Hölle Vietnams zurück.



Welche Einheit steht wo? (MS-DOS/VGA)



Wie viele Millionen geben wir für was aus? (MS-DOS/VGA)

1965 bis 1975 sorgte ein Krieg in einem kleinen lernsfähigen Land für tägliche Horrormeldungen in den Nachrichten, Vietnam. Bis heute hat sich die Weltmacht USA nicht von dem Schock erholt, den ihr der Zwergstaat Nord-Vietnam auf dem Dschungelschlachtfeld verpasst hat. Die Folge: Mit beinahen Heldenfiguren und knuppeldicken Computerspielen im Rambo-Stil sollte zumindest auf dem Bildschirm der angstverlorene Krieg nachträglich gewonnen werden. Fast alle Filme und Spiele hatten eins gemeinsam: Hauptdarsteller war entweder der MG-bewehrte GI, der sich wild feuernd durch den vietnamesischen Dschungel kämpft, oder ein traumatischer, heimgekehrter Psychopath, der sich nun im eigenen Lande nicht mehr zurechtfindet.

Nun soll dieses traurige Kapitel der Weltgeschichte aus einer anderen Perspektive auf den heimischen Computermonitor gelangen. In dem Strategiespiel "NAM 1965-1975" schlüpft Ihr in die Rollen des amerikanischen Präsidenten und des Oberbefehlshabers der amerikanischen Streitkräfte. Aus beiden Blickrichtungen der militärischen und der politischen, müßt Ihr nun diesen Krieg führen. Als Präsident erteilt Ihr Gelder für Wirtschaft- und Militäraufbau und müßt auf Eure Popularität beim amerikanischen Volk achten. Als Oberbefehlshaber der Streitkräfte dürft Ihr vor Ort Truppen zusammenstellen, Marschrouten vorgeben und Kampfhandlungen befehlen.

Erscheinen wird "NAM" voraussichtlich im Januar 1991 für Amiga, ST und PC. mh



Digitaler Bilder und Entscheidungsdruck: Der simulierte Präsident wird von Beratern bedrängt (MS-DOS/VGA)



Matthew Stibbe, der Designer und Programmierer von "NAM"

WENN BEI EINTRACHT WIEDER ZU STRACHT HERRSCHT. .

Handwritten Manager Bundesliga



SOFTWARE 2000





Elite, eines der am meisten verkauften Computerspiele aller Zeiten, soll demnächst fürs Nintendo Entertainment System erscheinen. Die Videospielversion wurde von den Elite-Erfindern David Braben und Ian Bell persönlich geschrieben.



Die 3D-Grafik ist auf dem Nintendo nicht ausgefüllt, aber schnell

Cambridge im Herbst: Malemensch gleißt die Altstadt im Licht der Mittagssonne, auf einem Sportplatz versammelt sich ein Team der berühmten Universität zu einem Spiel. Wer den elektronischen Spielen verfallen ist, für den hat Cambridge zwei ganz andere Attraktionen. David Braben und Ian Bell, die sich hier während ihrer Studienzeit kennenlernten und mit "Elite" einen der ganz dicken Brocken der Software-Geschichte schrieben. Die Computerversion dieser 3D-Welt raum-Handelssimulation raste weltweit die Hitlisten auf und war das erste in Europa geschriebene Computerspiel, das den Platz 1 der JS-Charts eroberte. Jahrelang setzte sich Elite in der POWERPLAY-Leserhitparade fest.

Der Grund unseres Treffens in Cambridge: die erste Videospielversion von Elite. Exklusiv durfte POWERPLAY Elite auf dem Nintendo Entertainment System anspielen. Diese Umsetzung bietet das bewährte Spielprinzip ohne jegliche Abstriche. Als stolzer Eigentümer eines kleinen Raumschiffs erforscht ihr acht Galaxien mit Tausenden von Planeten. Durch den Handel mit verschiedenen Gütern, das Jagen von Raumpiraten oder gar eine Karriere als Gesetzloser kommt man zu Geld, das in bessere Ausrüstung für das Raumschiff investiert wird. Die 3D-Darstellung der Nintendo-Version ist schnell und vermittelt ein flüssiges Spielgefühl. Völlig umgekrempelt wurde die Bedienung, um Elite mit dem

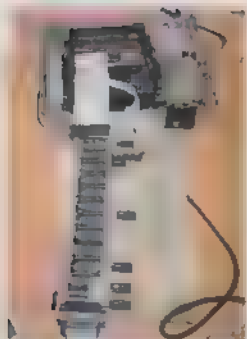


Die überarbeitete PC-Version Elite Gold erscheint in Kürze für MS-DOS

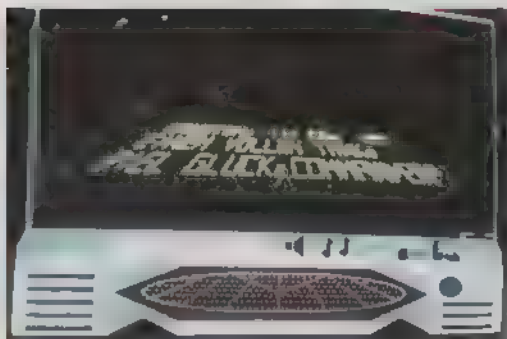


Mehr Spielkomfort, mehr Grafiken (NES-Version)

Nach getaner Arbeit reißt für die Couch Ian Bell (links) und David Braben in trauter Nachbarschaft. Bell: Dann namens



Das Nintendo-Entwicklungssystem



Eine neue Intro-Sequenz erleichtert den Einstieg (NES-Version)

Steuerung mit Joystick oder Tastatur. Neu ist bei dieser Version auch die Anfangssequenz, bei der man ein Raumschiff gegen drei gegnerische Schiffe üben kann.

Eine Computerspielserie, die sich zur Verzweiflung getrieben hat, ist das Andocken an eine Raumstation. Das ist für einen Anfänger wirklich nicht ganz leicht", gibt David zu. "Wir wollten aber das Raumschiff nicht von vornherein mit einem Docking-Computer ausstatten. Den soll man sich erst später dazukaufen können, sonst wird's zu einfach. Wer mit dem Andocken überhaupt nicht klarkommt und den Docking-Computer noch nicht hat, kann sich jetzt von der Raumstation automatisch einparken lassen — das kostet dann aber eine Kleinigkeit."

Parallel zur Nintendo-Umsetzung haben David und Ian "Elite Gold" geschrieben, eine neue Version für MS-DOS-PCs. Spielerisch blieb alles beim alten, warum also dieser Remix? "Als Elite vor ein paar Jahren für MS-DOS herauskam, unterstützte es weder EGA noch VGA-Grafik oder Soundkarten. Diese Version hatten wir nicht selber programmiert. Sie war ganz o.k., aber spielerisch nicht perfekt. Deshalb haben wir uns selber an den PC gesetzt und Elite Gold geschrieben. Die Grafik ist ausgefallen, sehr schnell nutzt die neuen Grafik- und Soundkarten aus und ist auch einfacher zu bedienen. Wir verwenden außerdem das Icon-System, das wir für die Nintendo-Version entwickelt haben."

Elite Gold für MS-DOS erscheint in Kürze bei Microprose. Wer wann die Nintendo-Version von Elite veröffentlicht wird, steht noch in den Sternen. David: "Wir haben allen Ernstes noch keine Firma fest an der Hand, welche die NES-Umsetzung veröffentlichen wird. Die Firmen, mit denen wir bisher gesprochen haben, sind etwas ängstlich. Viele finden das Spiel zwar faszinierend, aber sie glauben, daß Elite zu untypisch und kompliziert für ein Videospiel sei. Das Programm an sich ist fertig, es muß nur noch produziert werden." Und kann man auch mit anderen Videospielversionen von Elite rechnen? "Natürlich, sofern die Nintendo-Version ein Erfolg wird. An uns soll's nicht scheitern." hl

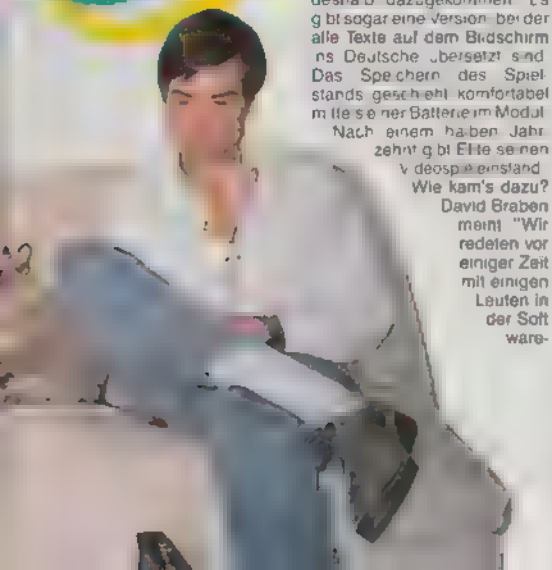
Elite Klassiker auf Cartridge

Joypad komfortabler spielen zu können. Kleine Icons und schmuckende Grafiken sind deshalb dazugekommen. Es gibt sogar eine Version, bei der alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt sind. Das Speichern des Spielstands geschieht komfortabel mittels einer Batterie im Modul.

Nach einem halben Jahr zehnt Elite seinen Videospielstand. Wie kam's dazu?

David Graben meint: "Wir redeten vor einiger Zeit mit einigen Leuten in der Software-

Industrie über den Videospielmarkt. Viele meinten: "Oh Elite, das wäre doch mal ein innovatives Spiel fürs Nintendo Entertainment System. Nur schade, daß eine solche Umsetzung technisch nicht möglich ist. Nur das wäre eine Unterstellung, die uns sehr gereizt hat. 3D-Grafik staut dem NES in der Tat sehr schwer zu programmieren. Wir haben schließlich eine spezielle thematische Methode entwickelt, mit der Elite auf dem NES sogar schneller läuft als auf dem C64. Ein anderes Problem war, daß es bei einem Videospiel keine Tastatur gibt. Also mußten wir das Icon-System erfinden, mit dem wir jetzt sehr glücklich sind. Wir nutzen das ganze Joypad aus — beide Feuerknöpfe sowie Select- und Start-Taste — um die Bedienung möglichst einfach zu machen." Vor allem die vielen Flugmanöver lassen sich in der Praxis weicher und eleganter ausführen als bei der



WAHRSCHEINLICH DAS WELTBESTE JETZT NOCH

DAS AMIGA ACTION REPLAY EINFACH IN DEN WETTERUNGSPORT IHRES AMIGA'S
EINSTECKEN UND ES GIBT IHNEN DIE LETZTUNGSFAHIGKEIT, UM FAST ALLE
PROGRAMME ZU FREEZEN.



DIES IST EINE AUSWAHL DER UNGLAUBLICHEN MOEGlichkeiten UND FUNKTIONEN:

ANHALTEN UND ABSPICHERN DES LAUFENDEN PROGRAMMES AUF DISKETTE

Durch das spezielle Patentrecht ist es möglich, ein laufendes Programm auf einer Diskette abzuspeichern. Das Amiga Action Replay II stellt Ihnen diese Möglichkeit, also sofort im Amiga-Dos-Format auf einer Diskette, zur Verfügung. Ein Programm, das Sie auf einer Diskette gespeichert haben, kann Sie mit 1 Megabit/sec (1024 Kbit/sec) lesen.

EINZIGARTIGES UNENDLICHES LEBEN - TRAINER-MODE - JETZT NOCH BESSER

Erkennt es einen, mehrere oder unendlich Leben zu gewinnen. Sehr sinnvoll bei schwierigen Spielen oder Spielregeln. Sehr einfach in der Benutzung. Keine Programmierung-Kenntnisse notwendig.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

ABSPICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples können auf Diskette gespeichert werden. Als IFF-Format für die Verwendung mit den Standard-Editorn und Musikprogrammen.

DM 189,-
zzgl. Versandkosten

Amiga 2000-Version
DM **219,00**
zzgl. Versandkosten

WIR BESTELLEN COMPUTERFÄHIGKEITEN AN

DIE VERSION 2 IST DA!!

JETZT MIT 128K BETRIEBSSYSTEM. MIT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES ALS JE ZUVOR !!!

Anton Kapitzki hat ein Einstellmenü für die Bildschirmfarben. Hier können Sie alles nach Ihrem Geschmack einstellen. Sehr einfache Handhabung.

Hochschule für Fernstudien, zeigt die Bedeutung des
nicht spezialisierten Fremst in. Als Möglichkeiten zur
Mediation und Moderation sind gegeben.

Sie können nun jederzeit alle DOS-Kommandos aufrufen: Dr. Fergal

Illeg-Copy: Kein Leben der Wirklichkeit mehr - Adhäsive Täuschung

- Nun mit 10-Zeichen-Bildschirm und zwei Wege-Sortling • Kompletter M8000-Assembler/Dissassembler • Kompletter Bildschirm-Editor •
 Laden/Speichern block • Schreiben String in Speicher • Sprünge zu bestimmten Adressen • Zeilen RAM als Text • Zeilen als gefülltes Bild •
 Laden/Speichern Sammel • Zeilen und Spalten als CPU-Register und Flags • Hex-Editor • Vollständiges Verzeichnis
 der Änderungen automatisch
 konvertiert
 • Neuer Compiler-Modul
 als Hex, ASCII, Assembler, Disassembler • Compiler-Assembler/D
 • Zeilen Speicher

Besitzer von Amiga Action Replay V1 erhalten Bonus

WIE BESTELLEN SIE IHR **ACTION REPLAY...**
TEL. - 0222 41 50 00

EUROSYSTEMS

HUEHNERSTRASSE 11, 4240 EMMERICH, DEUTSCHLAND.
TELEFAX 00 31/8380/32146

Auslandsbeauftragung mit papier	21.4.2014	Beste	7.10	13.54	21.11	14.01	20.04	19
Voraussetzungen unabhängig von der bestellter Stückzahl								

Music & Dance review - 10/24/2015 11:00 AM

Computing Inheritance:

Rechner A ng. 8. 1970 Rechner B ng. 12. 1970

Sw soft AG 2000-01-01 AG-Bericht 2000-01-01 AG

EUROSYSTEMS P.O. Box 24000, Dallas, TX 75224, U.S.A. Tel. 800 368 7145 FAX 214 343 7145

Alle Fans des Nintendo-Maskottchens Mario und seinen Bildschirmabenteuern als "Super Mario" sollten sich im Frühjahr '91 schon mal ein paar Wochen Urlaub reservieren. Wenn die ersten Blumen sprießen und die Wintermäntel langsam eingemottet werden, soll das Modul **Super Mario Bros. 3** bei uns erscheinen. Wir könnten schon einen Blick auf das heißerwartete Spiel werfen und waren für die darauffolgenden Wochen kaum ansprechbar.

Super Mario Bros. 3 basiert spielerisch auf dem ersten Teil der Serie, wurde allerdings in gleicher Hinsicht enorm aufgepeppt. Es gibt insgesamt acht Welten, die mit unzähligen Abenteuern und Herausforderungen höherer Schwierigkeitsgrade die Spieler zum Testen der ersten 16 Jahre seines Lebens durchzwingen. Inspannend und abwechslungsreich. Das ist das, was die Spieler schon immer wollten. Und Spieler, die sich nicht für Welt zu Welt durchziehen, sondern in einem Level über längere Zeit hängen bleiben, werden überrascht sein. Es gibt so viele Geheimnisse, die man entdecken will, dass man in zwei Spielmodi sogar einen "Secret Mode" haben kann. **Super Mario Bros. 3** war ein

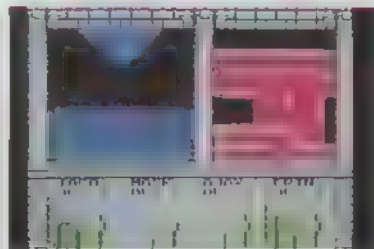
Im März 1991 ist das Spiel in den Vorzeichen der Mario-Welt angekommen. Die Spieler können sich mit dem ersten Teil der Serie vertraut machen und die ersten Schritte in die Welt der Super Mario Bros. 3 machen. Es sei nur soviel verraten, daß dieses Modul ein Potpourri an neuen, witzigen Spielideen bietet, das die europäischen Spieleentwickler wie ein Schlag in die Magenruhr trifft. Sobald der Erscheinungstermin in überschaubare Nähe gerückt ist, werden wir Super Mario Bros. 3 natürlich ausführlich lesen.

Das Jahr 1991 hält allerdings auch einige Leckerbissen für Rollenspieler bereit. In Japan ist die Rollenspiel-Saga "Dragon Quest" bereits eine Legende. Vom dritten Teil wurden dort alleine fünf Millionen Exemplare verkauft. Im Frühjahr kommen wir in Deutschland zumindest in den Genuss des ersten Teiles, der bei uns



Hüpft man auf das "P"-Symbol, verwandeln sich alle Münzen in Steine und man kann in die Röhre rein

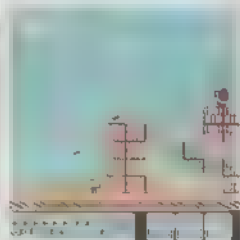
NINTENDO



Links ein Schnappschuss von Swords & Serpents, rechts ein Blick auf Wizardry (NES)

unter dem Namen **Dragon Warrior** für das NES erscheint. In dem Spiel steuert Ihr den Helden über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Eure Aufgabe: Kristallkugeln, die dem guten König Lorik XVI vom finsternen Drachenlord gestohlen wurden, wiederzubeschaffen. Um diese wichtigen Gegenstände wieder zurückzubekommen, müßt Ihr am Schluß sogar den bösen Drachenlord selbst erledigen.

Betretet Ihr eine Stadt, wird diese ebenfalls aus der Vogelperspektive, allerdings etwas vergrößert dargestellt. Trifft Ihr dort auf Monster, werden diese in einem kleinen 3D-Fenster animiert angezeigt. Neben einer Menge Gegenstände versüßen rund ein Dutzend Zaubersprüche und Dungeons das Rollenspieldasein. Mit einem speziellen Menüsyste



Die Notensymbole dienen als Trampolins (NES)



Swords & Serpents: 3D und Automapping (NES)



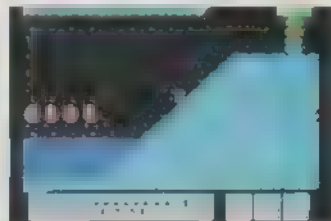
Jack Nicklaus Golf von Konami, im Nintendo-Gewand (NES)



Dragon Warrior bietet optimale Benutzerführung (NES)



Links sieht ihr die noch relativ kleine erste Welt, in der Mitte das "Mario Bros.-Zwischenspiel und rechts einen unterirdischen Level (NES)



Türen öffnen, Magie anwenden oder prügeln. Netterweise befindet sich im Modul eine Batterie, die Euren Spielstand speichert.

Eine weitere Rollenspielreihe kommt mit **Swords & Serpents** von Acclaim auf uns zu. Das Spiel wurde übrigens von dem amerikanischen Programmier-Team Interplay (Computerfans u.a. als Macher der "Bard's Tale"-Reihe ein Begriff) entwickelt. Ihr steuert hier eine vierköpfige Gruppe durch ein zehn Stockwerke großes Labyrinth. Besonders hat mit einem Vierspeler-Adapter könnt ihr mit einigen Freunden gemeinsam auf Monsterjagd gehen. Ihr seid dann jeweils nur für einen der Charaktere verantwortlich. So könnt ihr für Euren Heiden bestimmen, ob er kämpft oder wegläuft und, ob er etwas von seinen Schätzen abgibt. Durchs Labyrinth wird die gesammelte Party allerdings nur von einem geführt — dem gewählten Chef der Truppe.

Die Verwandtschaft mit dem Computerbruder "The Bard's Tale", kann das Schlangen- und Schwertmodul nicht leugnen. Ihr seht den Dungeon in einer 3D-Perspektive, trefft ihr auf Monster werden diese animiert gezeigt. Um die Orientierung in dem Labyrinth zu erleichtern, wird automatisch eine feine Karte mitgezeichnet. Zahlreiche Monster und ein schöner Schwung Zaubersprüche runden das Rollenspielvergnügen ab.

Schließlich werfen wir noch einen Blick auf ein Modul, von dem noch nicht feststeht, ob es nächstes Jahr bei uns veröffentlicht wird. Die Rede ist von **Wizardry**, das in den USA als Computerspiel. Inzwischen Kultstatus erreicht hat, hier allerdings noch ein kümmerliches Schattendasein fristet. Die fast 10 Jahre alte Serie besteht bislang aus fünf Teilen. Kein Wunder also, daß nach so langer Zeit der erste Teil, "Wizardry I: Proving Ground of the

Mad God", für das NES umgesetzt wurde. Spielfortschritt hat sich an der Nintendo-Fassung gegenüber dem Original kaum etwas geändert. Ihr könnt aus fünf Rassen und acht Klassen eine sechsköpfige Truppe zusammenstellen, die aus einem zehn Stockwerke hohen Labyrinth ein Amulett wiederbeschaffen soll. Ähnlich wie in "The Bard's Tale" sind die Dungeons in schönster 3D-Perspektive zu sehen. Allerdings nicht nur in einem kleinen Fenster, sondern auf Wunsch auf dem ganzen Bildschirm. Per Knopfdruck können spezielle Fenster aktiviert werden, die detaillierte Auskunft über den Zustand Eurer Party geben.

Kämpfe laufen nach dem bewährten "Hack'n Slay"-Prinzip ab. Neben dem Geprügel dürft ihr natürlich auch mit Magie umgehen. Rund 50 Zaubersprüche stehen Euren Priestern oder Magiern zur Verfügung. Selbstredend fehlen auch ein paar Rätsel und ein Berg toller Items nicht. Sogar unterschiedliche Gesinnungen sind vorhanden (Gut, Böse oder Neutral), die sich auf den Spielverlauf auswirken. In dem Modul ist eine Batterie eingebaut, mit der ihr einen Spielstand abspeichern könnt. Neu an der NES-Fassung von **Wizardry** ist die grafische Aufbereitung. Statt den Originalabyrinthen, die nur aus Strichen bestanden, gibt's jetzt farbige Dungeons und hübsche Monster zu bestaunen.

An die Sportspielfreunde unter den NES-Besitzern hat Konami gedacht. Mit der Umsetzung des Computerprogramms **Jack Nicklaus Golf** erscheint eine weitere Golfsimulation für die Nintendo-Konsole.

Das Modul soll spätestens bis März '91 in Deutschland erscheinen. Außerdem in der Pipeline: die NES-Adaption des Cinemaware-Hits **Defender of the Crown** von Pacom/mg/mh

CHART



COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1	Shadow Warriors	Acorn
2	Q & A Adverging	Acorn
3	Raffles	Acorn
4	Princess 3 Simulator	Acorn
5	Temple Enorm	Acorn
6	Barry Thompson's Olympic Challenge	Acorn
7	Paperboy	Acorn
8	Vegas Jim's Escape	Acorn
9	Fantasy Drizzy	Acorn
10	Salmander	Hi Sound



COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1	Road Road Tycoon	Inf. A
2	Print Service I.	Inf. A
3	The Secret of Monkey Island	Inf. A
4	PGA Tour Golf	Inf. A
5	Jimma v	Inf. A
6	Shido	Inf. A
7	Flight of the Intruder	Inf. A
8	Secret of the Silver Blades	Inf. A
9	Star Driver	Inf. A
10	Linux Attack Chopper	Electronic Arts



VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1	Dr. Mario		
2	Cap'n Baseball		
3	SD Gundam		
4	Yoku G		
5	Tetris		
6	Dr. Mario Land		
7	Super Mario Land		
8	Dragon Quest V		
9	Dodge Ball		
10	Double Dragon	Game Boy	Technos Japan



VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1	Super Mario Bros	Famicom	Nintendo
2	Fire Emblem	Famicom	Fire Emblem
3	Fire Emblem 2	Famicom	Fire Emblem
4	Super Mario Bros 2	Famicom	Nintendo
5	Yoshi	Famicom	Nintendo
6	Super Mario	Famicom	Nintendo
7	Super Mario Land	Famicom	Nintendo
8	Yoshi's Garden	Famicom	Nintendo
9	Yoshi's Story	Famicom	Nintendo
10	Yoshi's Island	Famicom	Nintendo

LESER-HIT

- (1) Indiana Jones and the last Crusade
- (6) Kick Off
- (3) Populous
- (5) Zak McKracken
- (4) Sim City
- (7) Their finest Hour
- (10) Turricon
- (8) Rainbow Islands
- (9) Maniac Mansion
- (11) Ultima VI
- (13) Champions of Kryn
- (12) Dungeon Master
- (20) Klax
- (17) Railroad Tycoon
- (14) Microprose Soccer
- (15) Xenon II
- (—) Legend of Fairhail
- (16) Oil Imperium
- (—) Flood

Jeden Monat stimmen die POWER-PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 2 kommt. Neben der Gesamtwertung die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuelle Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblinge so le eintragen. Bitte vergeßt

nicht Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Umständen verlosen wir diesmal eine Mega Drive, die uns freundlichweise vom Theo Kranz Versand in Würzburg zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. **ma**



Der Hauptpreis: ein Mega Drive

Die Gewinner von Ausgabe 11

[illegible]

ATTACK

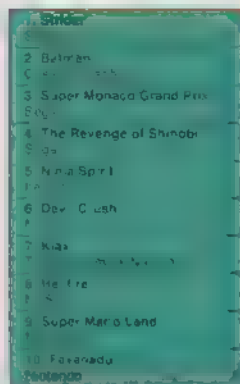
PARADE

Microprose	37. Monat
Lucasfilm Games	13. Monat
Anco	17. Monat
Electronic Arts	18. Monat
Lucasfilm Games	26. Monat
Microprose	12. Monat
Lucasfilm Games	10. Monat
Electronic Arts	4. Monat
Comix	7. Monat
Lucasfilm Games	33. Monat
Microprose	4. Monat
Electronic Arts	4. Monat
Electronic Arts	26. Monat
Domark/Tengen	2. Monat
Electronic Arts	2. Monat
Electronic Arts	22. Monat
Electronic Arts	13. Monat
Electronic Arts	1. Monat
Electronic Arts	11. Monat
Electronic Arts	1. Monat

Theo
KRANZ
VERSAND

Theo Kranz Verlag
Sandbergerstr. 18 • D-97082 Würzburg
Tel. 0931 88-699

**VERKAUFS
HITS**



Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1 Super Monaco Grand Prix	Sega
2 Beastbusters	Atari
3 Raiden	Taito
4 G-LOC	Sega
5 Combat Lights	Technos Japan

Spielautomaten (USA)

TITEL	HERSTELLER
1 Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2 Cyberball	Atari Games
3 G-LOC	Sega
4 Final Fight	Capcom
5 Hydra	Atari Games

Spielautomaten (Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1 Raiden	Taito
2 Hammer'n	Atari
3 G-LOC	Sega
4 Super Monaco Grand Prix	Sega
5 Final Fight	Capcom

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Amiga

- 1 Pirates
- 2 Indiana Jones Adv
- 3 Kick Off
- 4 Populous
- 5 The Finest Hour

Atari ST

- 1 Populous
- 2 Pirates
- 3 Indiana Jones Adv
- 4 Chans strikes back
- 5 Dungeon Master

C 64

- 1 Zak McKracken
- 2 Pirates
- 3 Microprose Soccer
- 4 Terrican
- 5 Maniac Mansion

MS-DOS

- 1 Ultima V
- 2 Populous
- 3 Indiana Jones Adv
- 4 Road Tycoon
- 5 Sim City

PC-Engine

- 1 Tiger Heli
- 2 Formation Soccer
- 3 Cybercore
- 4 Gunhed
- 5 Neotans

Mega Drive

- 1 Thunder Force III
- 2 Phantasy Star II
- 3 Super Shinobi
- 4 Golden Axe
- 5 E-Swat

Sega Master

- 1 Phantasy Star
- 2 Wonderboy I
- 3 Y's
- 4 Alex Kidd IV
- 5 Golvie Ius

Nintendo

- 1 Zelda II
- 2 Super Mario Bros. II
- 3 Tetris
- 4 Life Force
- 5 Gradius

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Finsame
INSEL

Wings
Kaiser

North & South
Pope Mania
Impossible Mission



Markus Grimmer ist
Geschäftsführer der Firma
Insel, die das Spiel zur
Einführung des Computers,
Teil 2, veröffentlicht.

KLABAUTERMANN, LASS

GUYBRUSH RAN

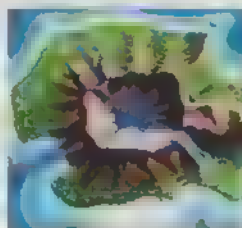
The Secret of Monkey Island

**Sonderpreis
Kleinverleiher**

Guybrush Threepwood will ein gefürchteter Pirat werden, doch seine Aussichten sind denkbar schlecht. "Mit diesem ulkigen Namen kannst Du das gleich vergessen" ist noch eine der freundlicheren Antworten, die er bei seinen Vorstellungsgesprächen auf Melee Island zu hören bekommt. Hier ist Guybrush von kompetenten Fachleuten umgeben, denn Melee Island ist in der ganzen Karibik als lauschige Pirateninsel bekannt. Aber auch die Seeräuber haben so ihre Sorgen. Seit ein Geisterschiff mit dem (toten) Kapitän LeChuck und dessen (toter) Besatzung auftauchte, traut sich kein Pirat mehr auf die hohe See. Ehrfürchtig betuscheln die rauen Gesellen schaurige Details über LeChucks gruseliges Treiben, sitzen dabei in der Kneipe und lassen sich humperweise Grog die aufgerauhten Kehlen hinunterlaufen. Die Piratenkapitäne fangen schon zu seufzen an. Bald ist der geliebte Rachenputzer leergepöchelt und dann wird das Land eben langweilig. Deshalb (und weil es heutzutage ohnehin

sehr schwer ist, willige Nachwuchskräfte zu finden) geben sie dem Mochliegenspiraten Guybrush eine Chance. Schaff er es, drei Prüfungen zu bestehen, soll er in die Piratenzunft aufgenommen werden. Er muß einen Schatz finden, einen Gegenstand stehlen sowie den Schwertmeister besiegen. Die drei Prüfungen sind eigentlich nur ein Vorgeplänkel, denn bald greift Gruselpirat LeChuck nachhaltig in die Handlung ein.

Die Abenteuer auf Melee Island und Monkey Island, dem



Wenn man größere Strecken zurücklegt, wird eine Landkarte eingeblendet (MS-DOS/VGA)



Grafik zum genießen. Die Amiga-Version nutzt den 32-Farben-Modus aus



Personalverantwortung was nun? Die Crew ist demotiviert (MS-DOS/EGA)



Kapitan LeChuck ist eine geistreiche Persönlichkeit und stolz darauf ein Gespenst zu sein (MS-DOS/VGA)



Das Programm steckt voller ins der Gags, Selbstverapfelungen und Parodien hart an der Zwerchfell-Schmerzgrenze (MS-DOS/VGA)



(Amiga)

Meine Nachbarn gehen mir aus dem Weg, meine Katze versteckt sich bei meinem Anblick in ihrem Bett und die Kollegen kriegen immer noch Lachkrämpfe. Ich sollte vielleicht doch nicht mehr mit Säbel und Augenklappe herumlaufen. Kurzum: der Monkey Island Virus hat mich total erwischt. Die schmutzige Grafik, der letzte Mu-

Super!



sikanten Sound und die fantastische Geschichte gehört zum Feinsten was der Adventure-Fangemeinde zum Wohl erbrachten. Passieren kann ein "Wonderland" an dem sich Textfestschneider so richtig austoben können. In allen Ehren, aber mir persönlich liegt die humoristische Gänzelistung von Monkey Island sehr viel mehr.

Hauptwohnsitz des unierten Seebarns LeChuck stammen aus der Spielewerkstatt von Lucasfilm Games. Ein Jahr nach "Indiana Jones" ist mit "The Secret of Monkey Island" endlich wieder ein neues Adventure dieses renommierten Software-Hauses erschienen.

Die Steuerung erfolgt in Lucasfilm-Tradition durch das Anklicken von Verben und Hauptwörtern oder Grafikelementen. Durch das Kombinieren dieser Satzteile stellt man saubere Kommandos zusammen und

da das Spiel in einer fadelloos übersetzten Version vorliegt, kommt jeder schnell mit dieser Art der Eingabe zurecht. Gegenüber den früheren Adventures wurde dieses System leicht verbessert. Bewegt Ihr den Cursor z.B. über eine Tür, so versucht das Programm zu erraten, was Ihr mit diesem Gegenstand als nächstes vorhaben könntet. In diesem Beispiel wird automatisch das Verb "Offen" hervorgehoben. Dieser Service geht nicht so weit, daß er Euch die Lösungen für die vielen Puzzles serviert — die müßt Ihr schon selber herausfinden.

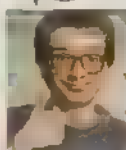
Am Anfang erforscht man in Ruhe Melee Island. Verläßt Ihr die Stadt, wird eine Übersichtskarte gezeigt. Redet mit allen möglichen Personen, die Ihr trifft. Bei diesen Dialogen habt Ihr meist die Auswahl zwischen mehreren Antworten, um den weiteren Verlauf des Gesprächs zu bestimmen. Wortgewaltig geht es auch bei den Schwertgefechten zu. Die

Lucasfilm-Piraten haben sich für eine weniger blutrünstige Variante des Säbelrassels entschieden. Bei einem Duell fängt einer der Streithähne an, dem Gegner eine üble Beschimpfung an den Kopf zu werfen. Fällt dem Geschmähen keine clevere Antwort ein, weicht er eingeschüchtert etwas zurück und droht, den Kampf zu verlieren. Konteriert er aber mit einer passenden, schlagkräftigen Gegenbeleidigung, kann er sein Gegenüber zurückschlagen. Wer die meisten verbalen Treffer landen konnte, gewinnt das Duell.

Allen Wortgefechten zum Trotz dominieren natürlich die klassischen Puzzles, die durch den Einsatz von Gegenständen gelöst werden. Es zählt sich auch aus, bestimmte Orte mehrmals zu besuchen. Die Handlung schreitet langsam voran und neue Aspekte würzen den Spielverlauf. Wir wollen nicht zuviel über die aberwitzige Handlung verraten. Macht Euch aber auf jeden Fall auf bissige Piranha-Pudel, penetrante Gebrauchtschiffverkäufer, weitsichtige Voodoo-Priesterinnen und zufräuliche Kanibalenrudel gefaßt!

Die MS-DOS-Version benötigt 640 KByte RAM und schreibt geradezu nach einer Festplatte. Audio- und Soundbaster-Karten werden unterstützt. Es gibt zwei unterschiedliche Grafikversionen zu kaufen. Die normale PC-Version unterstützt CGA und EGA. Die spezielle VGA-Version gibt es nur für PCs und läßt sich ohne Festplatte nicht installieren. *hl*

Super!



Adventures der rivalisierenden Firmen Sierra und Delphine erschreckend mittelmäßig aus. Vom sich stetig steigenden Schwierigkeitsgrad bis zu den logischen Puzzles gibt sich das Programm keine Blöße. Am meisten Spaß macht mir die gag-

strotzende Handlung. In der Kategorie "Die meisten Lacher pro Minute bei einem Computerspiel" stellt es neue Rekorde auf. Lediglich die Nachladezeiten und Diskettenwechsel können etwas nerven, wenn der heimische Computer nicht mit einer Festplatte gesegnet ist. Selbst wählerischen Naturen die sich nur ein Abenteuerspiel im Jahr kaufen, rate ich dringend zu einem Besuch auf Monkey Island. Soviel Spielwitz wird einem Computer nur selten gegönnt.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games. Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 92%

Grafik 91% Sound 73%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

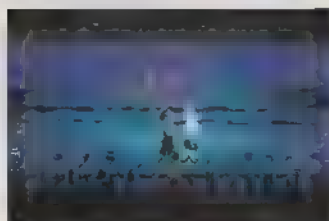
in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Romantik: Liebe auf den zweiten Blick



Reißwolf: Pudel kennen kein Pardon



Reißwolf: Melee Island bei Nacht

AGENT MIT VERSPÄTUNG

B.A.T.

Fast 1½ Jahre, nachdem das futuristische Adventure **B.A.T.** im Mullerland der Programmierer (in Frankreich) erschienen ist, hat es nun endlich seinen Weg nach Deutschland gemacht. In der komplett ins Deutsche übersetzten Fassung übernehmt Ihr die Rolle eines Geheimagenten zu Beginn des 22. Jahrhunderts. Eure Aufgabe ist es, einem intergalaktischen Überschuken das schmutzige Handwerk zu legen.

Bevor Ihr Euch in das Abenteuer stürzt, dürft Ihr Euch noch Euren Traumagenten zusammenbasteln. Eine vorgegebene Punktezahl kann auf rollenspieltypische Eigenschaften, wie Stärke, Intelligenz und Gewandtheit, verteilt werden. Zusätzlich dürft Ihr die Bewaffnung Eurer zukünftigen Spielfigur aussuchen. Von Simpen 45er bis zur fetten Panzerfaust ist hier alles vorhanden — allerdings könnt Ihr nur eine beschränkte Anzahl von Waffen tragen. Gesteuert wird der James Bond des nächsten Jahrtausends komplett mit der Maus und dem Joystick. Eure Umgebung seht Ihr im Sierra-Adventure-Stil in 3D-Bildern, die aber nicht scrollen, sondern jeweils "umgeblättert" werden. Zusätzlich werden noch kleinere Grafikenfenster geöffnet, wenn sich etwas Spezielles ereignet. Auf diesen Bildern könnt Ihr mit dem Mauszeiger herumfahren.

ren Gibt's was Besonderes, verändert sich, je nach Situation, der Zeiger. Trefft Ihr z.B. auf einen anderen Charakter, erscheint eine Sprechblase, findet Ihr einen Ausgang, taucht ein Pfeil auf — ein Klick und Ihr fangt ein Palaver an oder marschieret ins nächste Bild. Kommt es zu einem Kampf, wird wiederum ein neues Bild eingeblendet, auf dem der Gegner vergrößert zu sehen ist. Per Mausclick feuert Ihr nun Eure Waffe auf den Feind ab.

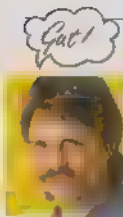
Unterwegs findet Ihr einen Haufen Gegenstände, könnt Euch mit anderen im Spiel vorkommenden Personen unterhalten, müßt Eure Spielfigur mit Nahrung und Schlaf versorgen sowie mit einem Flugzeug durch eine 3D-Landschaft brausen. Ebenso warten einige Action-Einlagen auf Euch, die Ihr per Joystick absolvieren müßt. So findet Ihr z.B. ein fieses Mädel, das sich Euch anschließen möchte — allerdings nur, wenn Ihr ein toller Tänzer seid. Hier heißt es



Fast ein Comic: per B.A.T. in die Zukunft (ST)

Na endlich! Lange genug mußten die Abenteuererhungen hierzulande auf dieses Programm warten. Während in Frankreich B.A.T. schon letztes Jahr auf den Markt kam, ließ sich Herstellerfirma UBI-Soft mit der deutschen Version un-

ständlicher Weise über ein Jahr Zeit Spielerschen bieten. B.A.T. soll die aufbereitete Adventurekost die dank einfacher Bedienung (selbst der programmierbare Computer stellt keine Hürde dar) und mittelschweren Puzzles auch den Einsteiger nicht ab-



schreckt. Besonders angenehm fiel die "Verpackung" des Spiels auf — die schmucken Bilder einer düsteren Zukunft und das tolle Szenario konnten direkt aus einem alten Möbius Comic stammen. Und dank dem beiliegenden Modul gibt's

auch auf STs recht saubere Digi-Sound. Eins liegt mir allerdings ein wenig im Magen — die für meinen Geschmack in diesem Spiel überflüssigen und recht happigen Action-Einlagen, die das Adventure-Vergnügen ein wenig trüben.

dann im schummrigen Disco-Licht am Joystick rütteln, bis die junge Frau von Euren Qualitäten überzeugt ist.

Damit Ihr bei Eurem harten Agentenjob nicht ganz alleine dasteht, hilft Euch "Bob". Bob ist ein programmierbarer Computer, der sich an Eurem Handgelenk befindet. Bob gibt Euch Auskunft über Euren Gesundheitszustand oder den aktuellen Nahrungsbedarf. Zusätzlich ist Bob sehr hilfreich beim Übersetzen fremder Sprachen. Hierzu muß er aber erst in einer sehr simplen, basisähnlichen Sprache programmiert werden. Alle Befehle (rund ein Dutzend) sind per

Maus anklickbar und in das Programm einzubauen. Um z.B. die Sprache von Robotern zu übersetzen, reißt Bob das Programm "If Robot, translate Robot, Endif, End".

Wer sich mal vom Agentendasein ausruhen möchte, darf beliebig viele Spielstände abspeichern. Ein besonderes Extra erwartet die ST-Besitzer. Der ST-Version liegt ein kleines Modul bei, das an den ROM-Port angeschlossen wird. Per Extrakabel könnt Ihr den ST an die Stereoaanlage anschließen und bekommt so 8 Bit Digital-Sound (allerdings nur in Mono, und ohne das Modul läuft das Programm nicht). mh



Ankunft in Raumhaken. Was erwartet den Agenten hier? (ST)

STECKBRIEF

Genre Adventure
Hersteller UBI Soft, Zirkis-Preis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

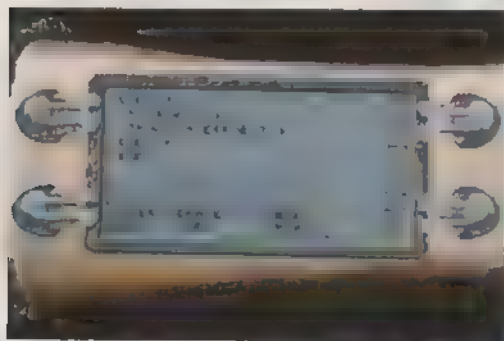
ATARI ST 76%

Grafik: 78% Sound: 74%

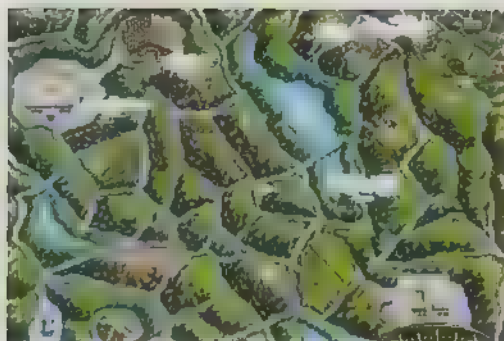
Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung



Keiner übersetzt schneller, als der kleine Helfer Bob (ST)



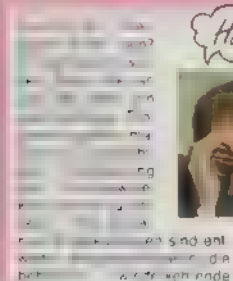
Ein Horrorspiel, so unterhaltsam wie Blutspenden (Amiga)

DIESE BRUT TUT KEINEM GUT

Nightbreed

Dieser amerikanische Autor, der sich als "Gabe" bezeichnet, hat das Spiel "Nightbreed" für die Amiga entwickelt. Es ist ein Horrorspiel, das in einer fiktionalen Welt spielt, die von einer unheimlichen Wirtin beherrscht wird. Der Spieler muss in dieser Welt überleben, indem er die Aufgaben der Wirtin erfüllt. Das Spiel ist ein Action-Adventure, das in einer fiktionalen Welt spielt, die von einer unheimlichen Wirtin beherrscht wird. Der Spieler muss in dieser Welt überleben, indem er die Aufgaben der Wirtin erfüllt.

gespielt. Das Spiel zum Gruseln melodramatisch. "Nightbreed" (deutscher Kinotitel: "Gabe") ist ein Mischmasch aus diversen Minispielen, die mit einer Packung schnell-trocknender Software über um die Filmhandlung geschmiert wurden. Oft tut man mit dem Auto über eine Landkarte, um den kurzeszenen Weg zu Friedhof Midian und sonstigen schönen Plätzen zu finden. Beim Davonlaufen vor einem Grabstein naherwähnt der Feuerknopfdrücken gefragt, in Midian selber muß man nette Mitglieder der Nachtrut befragen. hi



Landkarten-Rally beleidigt die Intelligenz jedes Vierjährigen) oder misarabel spießer. Und wegen der paar Bilder, die die zwischen den Levels den Handlungsverlauf erläutern, kommt keine Filmatmosphäre auf. Ein Alptraum von einem Spiel, bevorzugt in ungeweihten Erde zu begraben.

STECK
BRIEF

Genre Action
Hersteller Ocean Zirkus Preis 90 bis 100 Mark

MS-DOS 19%

Grafik 45% Sound 28%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 19%

Grafik 45% Sound 30%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA 19%

Grafik 45% Sound 32%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 19%

Grafik 45% Sound 30%

Schwierigkeit: schwer

BRANDHEISSE SPIELE - SKALTE FREISE.

ST & AMIGA

ST	AM
Cadaver	59% 59%
Corporate	77% 77%
Osmos	64% 64%
Dragonflight	77% 77%
Emlyn II Int. Soccer	64% 64%
F-19 Stealth Fighter	77% 77%
Flood	69% 69%

IBMP C

Imperial (1 and 2)	69%	69%
Imperium	69%	69%
Kick Off 2	54%	54%
Killa	54%	54%
Last Ninja 2	68%	68%
Legend of Faerguhai	77%	77%
Reign	67%	67%

ATARI ST

ATARI ST	(je 19%)
Adrian's	84% 84%
Dragon Spirit	84% 84%
Star Ray	84% 84%
Star Ray 2	84% 84%
Star Ray 3	84% 84%
Star Ray 4	84% 84%
Star Ray 5	84% 84%
Star Ray 6	84% 84%
Star Ray 7	84% 84%
Star Ray 8	84% 84%
Star Ray 9	84% 84%
Star Ray 10	84% 84%
Star Ray 11	84% 84%
Star Ray 12	84% 84%
Star Ray 13	84% 84%
Star Ray 14	84% 84%
Star Ray 15	84% 84%
Star Ray 16	84% 84%
Star Ray 17	84% 84%
Star Ray 18	84% 84%
Star Ray 19	84% 84%
Star Ray 20	84% 84%
Star Ray 21	84% 84%
Star Ray 22	84% 84%
Star Ray 23	84% 84%
Star Ray 24	84% 84%
Star Ray 25	84% 84%
Star Ray 26	84% 84%
Star Ray 27	84% 84%
Star Ray 28	84% 84%
Star Ray 29	84% 84%
Star Ray 30	84% 84%
Star Ray 31	84% 84%
Star Ray 32	84% 84%
Star Ray 33	84% 84%
Star Ray 34	84% 84%
Star Ray 35	84% 84%
Star Ray 36	84% 84%
Star Ray 37	84% 84%
Star Ray 38	84% 84%
Star Ray 39	84% 84%
Star Ray 40	84% 84%
Star Ray 41	84% 84%
Star Ray 42	84% 84%
Star Ray 43	84% 84%
Star Ray 44	84% 84%
Star Ray 45	84% 84%
Star Ray 46	84% 84%
Star Ray 47	84% 84%
Star Ray 48	84% 84%
Star Ray 49	84% 84%
Star Ray 50	84% 84%
Star Ray 51	84% 84%
Star Ray 52	84% 84%
Star Ray 53	84% 84%
Star Ray 54	84% 84%
Star Ray 55	84% 84%
Star Ray 56	84% 84%
Star Ray 57	84% 84%
Star Ray 58	84% 84%
Star Ray 59	84% 84%
Star Ray 60	84% 84%
Star Ray 61	84% 84%
Star Ray 62	84% 84%
Star Ray 63	84% 84%
Star Ray 64	84% 84%
Star Ray 65	84% 84%
Star Ray 66	84% 84%
Star Ray 67	84% 84%
Star Ray 68	84% 84%
Star Ray 69	84% 84%
Star Ray 70	84% 84%
Star Ray 71	84% 84%
Star Ray 72	84% 84%
Star Ray 73	84% 84%
Star Ray 74	84% 84%
Star Ray 75	84% 84%
Star Ray 76	84% 84%
Star Ray 77	84% 84%
Star Ray 78	84% 84%
Star Ray 79	84% 84%
Star Ray 80	84% 84%
Star Ray 81	84% 84%
Star Ray 82	84% 84%
Star Ray 83	84% 84%
Star Ray 84	84% 84%
Star Ray 85	84% 84%
Star Ray 86	84% 84%
Star Ray 87	84% 84%
Star Ray 88	84% 84%
Star Ray 89	84% 84%
Star Ray 90	84% 84%
Star Ray 91	84% 84%
Star Ray 92	84% 84%
Star Ray 93	84% 84%
Star Ray 94	84% 84%
Star Ray 95	84% 84%
Star Ray 96	84% 84%
Star Ray 97	84% 84%
Star Ray 98	84% 84%
Star Ray 99	84% 84%
Star Ray 100	84% 84%

AMIGA

AMIGA	(je 19%)
Blasteroids	84% 84%
Cyberbrawl	84% 84%
Cyberbrawl 2	84% 84%
Cyberbrawl 3	84% 84%
Cyberbrawl 4	84% 84%
Cyberbrawl 5	84% 84%
Cyberbrawl 6	84% 84%
Cyberbrawl 7	84% 84%
Cyberbrawl 8	84% 84%
Cyberbrawl 9	84% 84%
Cyberbrawl 10	84% 84%
Cyberbrawl 11	84% 84%
Cyberbrawl 12	84% 84%
Cyberbrawl 13	84% 84%
Cyberbrawl 14	84% 84%
Cyberbrawl 15	84% 84%
Cyberbrawl 16	84% 84%
Cyberbrawl 17	84% 84%
Cyberbrawl 18	84% 84%
Cyberbrawl 19	84% 84%
Cyberbrawl 20	84% 84%
Cyberbrawl 21	84% 84%
Cyberbrawl 22	84% 84%
Cyberbrawl 23	84% 84%
Cyberbrawl 24	84% 84%
Cyberbrawl 25	84% 84%
Cyberbrawl 26	84% 84%
Cyberbrawl 27	84% 84%
Cyberbrawl 28	84% 84%
Cyberbrawl 29	84% 84%
Cyberbrawl 30	84% 84%
Cyberbrawl 31	84% 84%
Cyberbrawl 32	84% 84%
Cyberbrawl 33	84% 84%
Cyberbrawl 34	84% 84%
Cyberbrawl 35	84% 84%
Cyberbrawl 36	84% 84%
Cyberbrawl 37	84% 84%
Cyberbrawl 38	84% 84%
Cyberbrawl 39	84% 84%
Cyberbrawl 40	84% 84%
Cyberbrawl 41	84% 84%
Cyberbrawl 42	84% 84%
Cyberbrawl 43	84% 84%
Cyberbrawl 44	84% 84%
Cyberbrawl 45	84% 84%
Cyberbrawl 46	84% 84%
Cyberbrawl 47	84% 84%
Cyberbrawl 48	84% 84%
Cyberbrawl 49	84% 84%
Cyberbrawl 50	84% 84%
Cyberbrawl 51	84% 84%
Cyberbrawl 52	84% 84%
Cyberbrawl 53	84% 84%
Cyberbrawl 54	84% 84%
Cyberbrawl 55	84% 84%
Cyberbrawl 56	84% 84%
Cyberbrawl 57	84% 84%
Cyberbrawl 58	84% 84%
Cyberbrawl 59	84% 84%
Cyberbrawl 60	84% 84%
Cyberbrawl 61	84% 84%
Cyberbrawl 62	84% 84%
Cyberbrawl 63	84% 84%
Cyberbrawl 64	84% 84%
Cyberbrawl 65	84% 84%
Cyberbrawl 66	84% 84%
Cyberbrawl 67	84% 84%
Cyberbrawl 68	84% 84%
Cyberbrawl 69	84% 84%
Cyberbrawl 70	84% 84%
Cyberbrawl 71	84% 84%
Cyberbrawl 72	84% 84%
Cyberbrawl 73	84% 84%
Cyberbrawl 74	84% 84%
Cyberbrawl 75	84% 84%
Cyberbrawl 76	84% 84%
Cyberbrawl 77	84% 84%
Cyberbrawl 78	84% 84%
Cyberbrawl 79	84% 84%
Cyberbrawl 80	84% 84%
Cyberbrawl 81	84% 84%
Cyberbrawl 82	84% 84%
Cyberbrawl 83	84% 84%
Cyberbrawl 84	84% 84%
Cyberbrawl 85	84% 84%
Cyberbrawl 86	84% 84%
Cyberbrawl 87	84% 84%
Cyberbrawl 88	84% 84%
Cyberbrawl 89	84% 84%
Cyberbrawl 90	84% 84%
Cyberbrawl 91	84% 84%
Cyberbrawl 92	84% 84%
Cyberbrawl 93	84% 84%
Cyberbrawl 94	84% 84%
Cyberbrawl 95	84% 84%
Cyberbrawl 96	84% 84%
Cyberbrawl 97	84% 84%
Cyberbrawl 98	84% 84%
Cyberbrawl 99	84% 84%
Cyberbrawl 100	84% 84%

BM PC S 25"

BM PC S 25"	(je 19%)
Architect	84% 84%
Boulder	84% 84%
Dash 2	84% 84%
Dash 3	84% 84%
Dash 4	84% 84%
Dash 5	84% 84%
Dash 6	84% 84%
Dash 7	84% 84%
Dash 8	84% 84%
Dash 9	84% 84%
Dash 10	84% 84%
Dash 11	84% 84%
Dash 12	84% 84%
Dash 13	84% 84%
Dash 14	84% 84%
Dash 15	84% 84%
Dash 16	84% 84%
Dash 17	84% 84%
Dash 18	84% 84%
Dash 19	84% 84%
Dash 20	84% 84%
Dash 21	84% 84%
Dash 22	84% 84%
Dash 23	84% 84%
Dash 24	84% 84%
Dash 25	84% 84%
Dash 26	84% 84%
Dash 27	84% 84%
Dash 28	84% 84%
Dash 29	84% 84%
Dash 30	84% 84%
Dash 31	84% 84%
Dash 32	84% 84%
Dash 33	84% 84%
Dash 34	84% 84%
Dash 35	84% 84%
Dash 36	84% 84%
Dash 37	84% 84%
Dash 38	84% 84%
Dash 39	84% 84%
Dash 40	84% 84%
Dash 41	84% 84%
Dash 42	84% 84%
Dash 43	84% 84%
Dash 44	84% 84%
Dash 45	84% 84%
Dash 46	84% 84%
Dash 47	84% 84%
Dash 48	84% 84%
Dash 49	84% 84%
Dash 50	84% 84%
Dash 51	84% 84%
Dash 52	84% 84%
Dash 53	84% 84%
Dash 54	84% 84%
Dash 55	84% 84%
Dash 56	84% 84%
Dash 57	84% 84%
Dash 58	84% 84%
Dash 59	84% 84%
Dash 60	84% 84%
Dash 61	84% 84%
Dash 62	84% 84%
Dash 63	84% 84%
Dash 64	84% 84%
Dash 65	84% 84%
Dash 66	84% 84%
Dash 67	84% 84%
Dash 68	84% 84%
Dash 69	84% 84%
Dash 70	84% 84%
Dash 71	84% 84%
Dash 72	84% 84%
Dash 73	84% 84%
Dash 74	84% 84%
Dash 75	84% 84%
Dash 76	84% 84%
Dash 77	84% 84%
Dash 78	84% 84%
Dash 79	84% 84%
Dash 80	84% 84%
Dash 81	84% 84%
Dash 82	84% 84%
Dash 83	84% 84%
Dash 84	84% 84%
Dash 85	84% 84%
Dash 86	84% 84%
Dash 87	84% 84%
Dash 88	84% 84%
Dash 89	84% 84%
Dash 90	84% 84%
Dash 91	84% 84%
Dash 92	84% 84%
Dash 93	84% 84%
Dash 94	84% 84%
Dash 95	84% 84%
Dash 96	84% 84%
Dash 97	84% 84%
Dash 98	84% 84%
Dash 99	84% 84%
Dash 100	84% 84%

BM PC S 25"

Klax	27 th	38
Marsak Marmion		62
Matsum (47th)	38 th	52
Plotting	27 th	38
Rainbow Islands	27 th	18
Rick Dangerous 2	27 th	38
Rings of Medusa		42
Terr Soldier	27 th	38
Turkcan	27 th	38
Wheels of Fire 1.1	27 th	

KLICK'N KILL

Tunnels & Trolls Crusaders of Khazan

New World Computing, bisher bekannt durch die Might & Magic"-Rollenspielreihe, entführt mit "Tunnels & Trolls - Crusaders of Khazan" den Spieler abermals in eine handfeste Fantasy-Welt. In einem fernen märchenhaften Land, traf der gute Zaubererkönig Khazan mit dem miesen Magiermädel Lerotrah ein Abkommen. Kaum war der Vertrag besiegt, verschwand Khazan. Nun muckt Lerotrah wieder auf und versetzt die

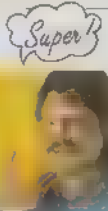
komplett über Bord geworfen. So mußte die 3D-Ansicht der Städte und Labyrinth einer Ultima"-ähnlichen Vogelperspektive weichen. Bei Tunnels & Trolls wurde zusätzlich eine etwas höhere Bildschirmauflösung (640 x 200 Punkte) verwendet, was allerdings die EGA-Farbpalette etwas einschränkt. Das "Hack'n Slay"-Kampfgetummel wurde durch ein taktisches System im AD&D-Stil ersetzt. Auch die Benutzerführung mußte dran

Hoppla, was ist denn das? Spielscheitern? Die der ma-Serie fast einbürgert sind, als Tunnels & Trolls in einem wunderbar Fantasy-Genieß. So spielt es wie dort der Zeit. Eine große Rolle laden sind nachts

hossen und im Winter sind. Logischerweise als in Sommer. Geradezu ist die Idee in den Giebel. Wer im heißen Kampf die Hand verliert, kann sich

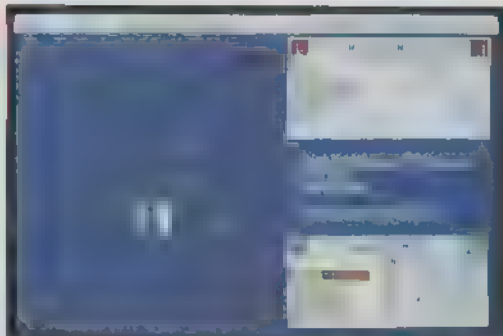
erleiden. Einwohner n Angst und Schrecken. Nur Khazan kann hier helfen. Wo steckt der Kerl nur? Als Rassen und Klassen dürft Ihr Euch eine vierköpfige Abenteurer-Crew zusammenstellen. Startpunkt Eurer Stadt, die sich auf einer Insel direkt vor dem eigentlichen Hauptkontinent befindet. Hier könnt Ihr Euch in Ruhe an die Umgebung und die Steuerung gewöhnen. Darf in den zahlreichen Shops Ausrüstungsgegenstände erwerben und in einer Art "Anfangslabyrinth" die Charaktere etwas aufpeppen, bevor Ihr Euch ins eigentliche Abenteuer stürzt. New World Computing hat bei dieser neuen Rollenspielserie Ihr bewährtes Might & Magic-System

Zu Besuch beim netten Nachbarn. Chinkusive Bauchtanz (MS-DOS/EGA)



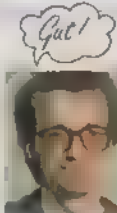
von einem ortsansässigen Kurpfuscher eine neue kaulen Nacht. Meistens ist kein passendes "Ersetzen" greifbar und Ihr bekommt etwas anderes verpaßt. Die Folge: Bei einem Menschen mit einer Orkhand sinkt der Chansmawert ins Bodenlose. Zusätzlich wird der Spieler durch Hunderte von Gegenständen, rund 80 Zauber- und Automapping, die hervorragende Benutzerführung und englische Texte verwöhnt.

glauben. So läßt sich zwar Tunnels & Trolls immer noch mit Tastaturkommandos spielen, am flüssigsten kommt man aber dank vieler Icons via Maus voran.



Neu: Taktik statt stumpfem Drauthauen (MS-DOS/EGA)

Endlich mal wieder ein Rollenspiel, bei dem sich die Macher was Neues einfallen lassen. Allein für die elegante Benutzerführung ist die "Windows"-Gebühr höchste Aufmerksamkeit. Auch auf einem XT bleibt die Geschwindigkeit der fensterfreudigen Aufmachung erträglich schnell. Das detaillierte Spielprinzip ist für Einsteiger vielleicht etwas verwirrend, aber fortgeschrittenen Rollenspielern wird angesichts



vor sechs Disketten packen Fantasy-People das Wasser mit den 2 zusammen auf 6 Disketten. Die englische Textarbeit bereiten die Story und schaffen eine gute Atmosphäre. Die Bilder sind aber noch auf der Hand. Die Geschichte ist sehr schön. Ein Schönes dieses Rollenspiel zum Rechner. Das Spiel ist eine tolle Abende und wenn man noch mal ein Rollenspiel braucht, dann ist dieses die beste Wahl.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World Computing, Cirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 80%

Grafik 55% Sound 6%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

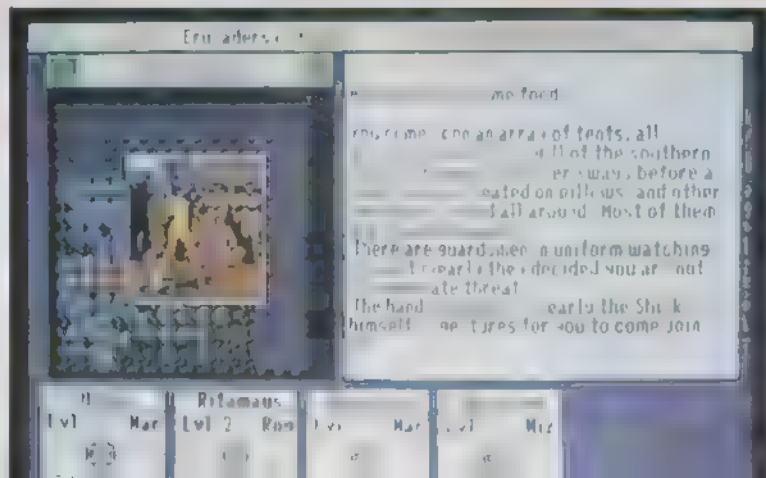
nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



GREAT COURTS

Die Borte ohne Becken.

2



DIE HERAUSFORDERUNG !

GREAT COURTS 2

WIRD SIE IN

**DEN TENNISHIMMEL
SCHICKEN!**

- UBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
- WAHLEN SIE IHREN SPIELER MANN ODER FRAU
- BESTREITEN SIE NEUE TURNIERE „DAVIS CUP“
- SPIELEN SIE EINZEL ODER DOPPEL
- FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT

Vertrieb
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D 4044 KAARST 2
Karasoftware/Thali

UBI SOFT

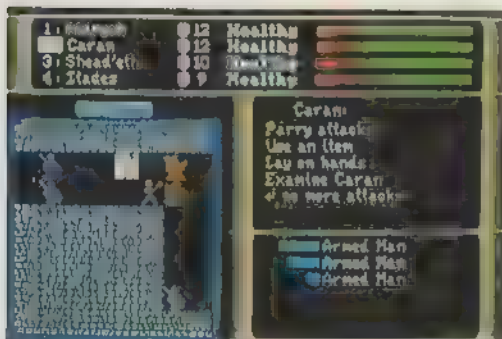
Entertainment Software

HOTLINE - 02101/63757
Dienstags und Donnerstags zwischen 15 und 19 Uhr
Sonstige Tage: 02101/63757
Sonstige Tage: 02101/63757

Hotline - 02101/63757
Dienstags und Donnerstags zwischen 15 und 19 Uhr
Sonstige Tage: 02101/63757
Sonstige Tage: 02101/63757

ZUNGENBRECHER

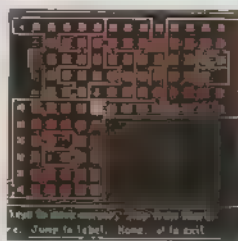
The Dark Heart of Uukrul



Monsterprägen dank Taktik leichtgemacht (MS-DOS/VGA)

Tief im Innern eines riesigen Berges schlummert die Stadt Erioth. Einstmals ein Platz voll Licht und Freude zieht heute der Pesthauch des Bösen durch die verwinkelten Gänge der Stadt. In den weit verzweigten Teilen der Stadt tummeln sich eklige Monster und todbringende Fallen warten auf unvorsichtige Abenteuerer. Schuld an dem ganzen Dilemma ist der Finsterling mit dem unaussprechlichen Namen Uukrul.

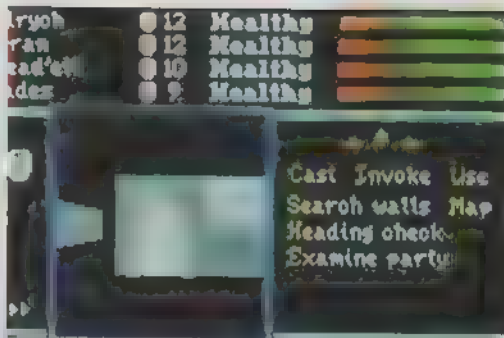
In dem Rollenspiel "The Dark Heart of Uukrul" macht Ihr Euch mit einer vierköpfigen Truppe auf, dem Bösewicht das düstere Lebenslicht auszuspielen. Um Uukrul zu erledigen müßt Ihr erst sein Herz finden, das der Schlingel sicher heimlich versteckt hat. Allerdings braucht Ihr noch zusätzlich acht Schlüssel, die der Weg zum Herzen aufschließen. Während Ihr durch die Gänge streift, werden diese dreidimensional in einem kleinen Fenster angezeigt. Trifft Ihr auf einen Gegner, wird die 3D-Sicht umgeblendet in eine Vogelperspektive. Hier darf jeder Eurer Charaktere rundenweise, ähnlich wie in den AD&D-Spielen, rennen, draufhauen oder zaubern. Ihr könnt die Heiden dabei entweder selber steuern oder die gesamten Kampfhandlungen dem Computer übergeben. Fürs Umhauen von Monsterhorden gibt's ebenso wie für das Lösen der



Automapping für Schreibtaule (MS-DOS/VGA)

zahlreichen Puzzles Erfahrungspunkte. Habt Ihr genügend Punkte gesammelt, könnt Ihr Euch automatisch in einem von 13 Schreinen belohnen lassen, die in dem Labyrinth versteckt sind. In den Schreinen sind nützliche Teleporter versteckt, mit denen Ihr Euch energiesparend in andere Teile des Dungeons beamen lassen könnt. Mit größerer Erfahrung dürfen Eure Kämpfer fettere Säbel schwingen und die Magiekundigen lernen ein paar neue der insgesamt 80 Zaubersprüche dazu.

Erliebt Eure Recken mal den Heldentod, könnt Ihr entweder einen alten Spießweder laden oder in einer Kneipe ein paar gleichwertige neue Kameraden auf sammeln. Dark Heart of Uukrul benötigt einen PC mit mindestens 83 KByte RAM, einer Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. mh



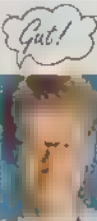
Gigantomane: Ein riesiges Dungeon in 3D (MS-DOS/VGA)

Gigantisch — Zwar spielt das komplette Szenario von Dark Heart of Uukrul in nur einem einzigen Dungeon der Stadt Erioth. Dieses Labyrinth ist allerdings in sich. Dieser Solo-Dungeon ist gewaltig groß, breitet sich in alle Richtungen und nach unten immer weiter aus, so daß man dankbar ist, daß das Programm automatisch eine Karte zeichnet. Kartenzeichner wurden bei aller Geschicklichkeit in diesem Mammutdungeon graue Haare knagen. Hinzu kommen eine Menge teuflicher



Puzzles, versteckte Geheimnisse und viele stimmungsvolle Texte, für die man aber solide Englischkenntnisse mitbringen sollte. Die Grafiken unter EGA oder VGA erreichen zwar nicht die Klasse eines "Buck Rogers", lassen sich aber trotzdem sehen. Gut 100 verschiedene Monsterarten und das ausgefeilte Magiesystem runden das solide Fantasy-Vergnügen ab. Allerdings sollten sich keine Entsetzer an Dark Heart of Uukrul wagen, der Schwierigkeitsgrad ist ganz schön knackig.

Nicht schlecht was die Heldengötter von Broderbund da für uns angeht. Haben ein dickes Berg Dungeon, jede Menge Zaubersprüche und ein Kampfsystem, das stark an die strategisch ausgereiften Gemetzler der AD&D-Reihe erinnert. Sehr schön auch, daß überall im Berg Teleporter-Stationen versteckt sind, die aus miteinander verbunden sind und mit denen wir mühsame Spaziergänge sparen können. Sind uns erst einmal die verschiedenen Namen aller Empfangsstationen bekannt, sieht es



gar köstlichen Beam Tour nichts mehr im Wege. Durch die stimmungsvolle 3D-Grafik der Gänge und Räume, wird aber auch die konventionelle Fortbewegungsart zu einem Vergnügen. Im Gegensatz dazu konnten mich die anmerkten Kampfszenen nicht ganz überzeugen. Hier hätten sich die Grafiken wirklich etwas mehr Mühe geben können. An den taktischen Qualitäten ist zwar nichts auszusetzen, aber das Auge will ja schließlich auch mit spielen. Dieses kleine Manko kann man aber leicht verschmerzen.

STICK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Broderbund, Zirkus-Preis: 100 Mark

MS-DOS 72%

Grafik 46% Sound 5%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

HIER KÖNNEN SIE MAL EINIGES INS ROLLEN BRINGEN

CENTURY



Amiga

SOFTWARE 2000



ANGEROSTET

Captive

Ihr seid der gefährlichste Verbrecher der Galaxis und werdet in einer gewaltigen Raumstation hinter Schloß und Riegel gehalten. Zum Glück könnt ihr, mittels einer Computerkonsole, vier Androiden durch die Welten der Zukunft steuern. In jeder Spielrunde müssen die blechnernen Helden mit ihrem Raumschiff auf zehn Planeten und Monden landen und Energiestationen zerstören. Ist ihnen das gelungen, fällt in Eurem Gefängnis der Strom aus und die Freiwelt winkt. In der nächsten Spielrunde stehen die stählernen Burschen vor derselben Aufgabe, allerdings warten nun zehn andere Planeten auf ihren Besuch. Da das Programm immer neue Planetenbasen generiert, habt ihr theoretisch die Möglichkeit unzählige Missionen zu bestreiten.

Im Laufe ihres Arbeitslebens sammeln die Roboter Erfahrungspunkte, die ihre unterschiedlichen Leistungsmerkmale verbessern. So können sie etwa ihre Geschwindigkeit im Zuschlagen oder Waffengebrauch steigern. Da die Droiden aus verschiedenen Modulen zusammengesetzt sind, steht einer "Aufrüstung" mit elektronischen Bauteilen nichts im Wege. Bessere Waffen, Energiebatterien und Zusatzoptiken sind in Läden auf den Planeten erhältlich. Mit einer ferngesteuerten Spionakamera können besonders brenzlige Situationen erst einmal auskundschaftet werden. Zusätzlich zu Eurem Hauptsichtschirm stehen noch fünf kleinere Monitore zur Verfügung, die ihr mit spezi-



▲ Die Tür ins Abenteuer, jetzt fehlt nur noch der passende Schlüssel (Amiga)

Eine ganze Galaxis auf einen Blick (Amiga) ▶

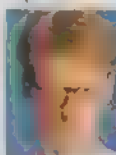
len Gegenständen ansteuern, könnt Radar und Infrarotsicht können sehr wichtig sein. Bevor eure Party in den Stationen nach dem Rechten sehen kann, müßt ihr das Raumschiff der Blechkumpel auf einer Sternenkarte sicher ans Ziel steuern.

Alle Planetenlabirynthe in "Captive" werden in stimmungsvoller 3D-Grafik aus der Sicht der Roboter dargestellt und sind mit den unterschiedlichsten animierten Monstern und Aliens bevölkert. Vor diesen Burschen sollte man sich aber in acht nehmen, da eure Roboter anfangs noch recht bescheiden ausgerüstet sind. Alle Aktionen werden mit der Maus über Icons gesteuert.



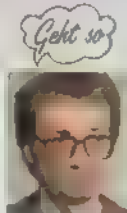
"Captive" hat eigentlich alles, was ein gutes Rollenspiel ausmacht: Beförderung der Roboter...

Gehört so?



Programmierer Tony Crowther hätte besser darauf verzichten sollen, die Planetenbasen immer wieder neu vom Computer generieren zu lassen. Das verspricht zwar bei jedem Spiel etwas anderen Handlungsablauf, im wesentlichen gestaltet sich die Spielrunde aber immer gleich.

Es gibt diese Spiele, die sehr interessant aussehen, mit einer elegant wirkenden Benutzeroberfläche gefüllt, bei denen die Spielmotivation aber nicht über einen Mitteilungsplatz herauskommt. Captive ist ein solcher trauriger Fall. Objektiv gesehen



um eine Art Dunge... nicht so viel Spaß wie das Vorbild. Die wirre Anleitung und das unübersichtliche Spielziel erschweren und... ligenweise den Einstieg. Altbackene

Puzzles und eine abgestandene Atmosphäre machen aus dem vielversprechenden Rollenspiel einen uninspirierten Gähner. Animator der Truben Art

STECKBRIEF

MS-DOS
in Vorbereitung

ATARI ST 44%
Grafik 74% Sound 38%
Schwierigkeit: schwer

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindscape, Cirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 44%
Grafik 76% Sound 38%
Schwierigkeit: schwer

C 64
nicht geplant

MEDUSA



Es ist der selbe Ort, es ist das selbe Land, doch es sind 300 Jahre vergangen. Das Böse kehrt zurück – in eine Zeit, in der Verbrechen, Drogen und Gewalt den Alltag beherrschen, in eine Zeit, in der es fast keine Hoffnung mehr gibt.

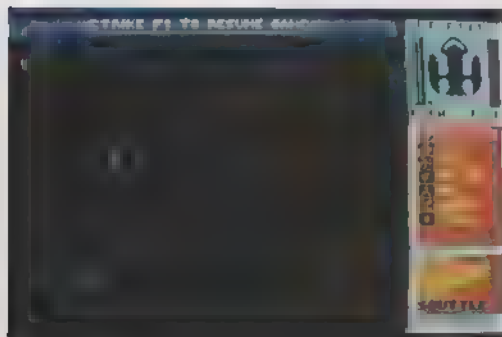
Medusa II – die Fortsetzung des Klassikers Rings of Medusa. Medusa II ist die Steigerung eines hervorragenden Bestsellers, noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender. Ein Rollenspiel, das durch zusätzliche 3-D Dungeons verstärkt, wieder eine neue Ära dieses Genres einläuten wird.

... **SIE KEHRT ZURÜCK** ...

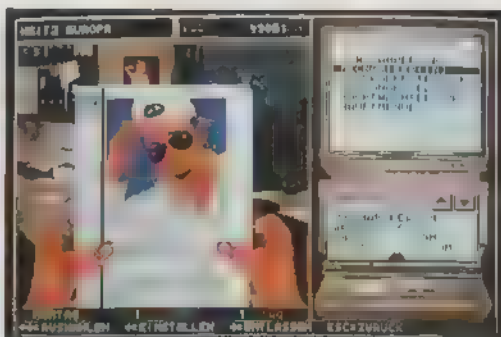
Vertrieb: **BONUCCO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76960



BONUCCO Service-Line
Haben Sie Fragen zu Bonucco-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spiel ablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo - Fr von 15.00 bis 18.00
Uhr Ein Anruf genügt
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto



Böser Murrentrumpf trifft mitgestimmte Armlautselay (MS-DOS/VGA)



Vom Einmannbetrieb zum Weltunternehmen (MS-DOS/EGA)

ARCHON IM ALL

Star Control

Die "Allianz" und die "Hierarchie" wollen's wissen. Mit ihren Raumschiffen machen sie sich auf die gegnerische Basis zu erobern. Der Spielablauf im Strategie-Action-Mix 'Star Control' ist in zwei Abschnitte gegliedert. Zuerst darf jeder seine Schiff im Akt von Stern zu Stern schieben, Festungen ausbauen. Man legen oder seine Basis verstärken — drei Züge lang. Trifft man dabei auf ein Schiff der 'Anderen', geht's handfest zum zweiten Teil. Die beiden Schiacht-schiffe erscheinen auf dem Bildschirm und ballern, was das

Zeug hält, wer überlebt, hat gewonnen. In der 14-Schiffstypen-Jeder hat eine geheime 'Zweitwaffe', die besonders tückisch ist — so kauft beispielsweise der Schifftyp 'Syreen' dem Gegenspieler die Crew — gemein. Um die EGA- oder CGA-Version zu spielen, braucht man 512 für die VGA-Version schon 640 KByte RAM. Geht's zum Kampf, wird gegen einen Mitspieler oder den Computer (in 3 Schwierigkeitsgraden). Dabei kann man entweder den Strategie- oder den Action-Teil auf den Computer abwälzen.

Was auf den ersten Blick so simpel ist, sieht entsuppt sich nach mehreren Partien als knackiges Strategiespiel. Der Computergegner ist hartnäckig, schnell und gemein — für Freunde bissiger Computerstrategien ist 'Star Control' ein Fest. Der Actionteil wird erst auf einem schnellen AT vernünftig spielbar. Dann wird



'Star Control' eine wahre Freude. Vor allem die superheissen Zweitwaffen machen den Kampf zur Schau auf dem Bildschirm. Nach dem Kampf wird die Crew wieder aufgefüllt, die Basis wird repariert, und es geht wieder los. Das Spiel ist in drei Schwierigkeitsgraden spielbar. Der Actionteil wird erst auf einem schnellen AT vernünftig spielbar. Dann wird

Strategie steht, sollte sich 'Star Control' kaufen. Ein Joystick wird empfohlen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Accolade. Zirkelpreis: 50 Mark

MS-DOS 77%

Grafik: 38% Sound: 70%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

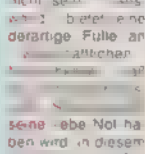
AUF ACHSE

Transworld

Onkel Kar Heinz aus Amerika ist Besitzer eines weltumspannenden Führungsschäfts. Der Gute will sich nun aus dem Geschäft zurückziehen und sucht einen würdigen Nachfolger für sein Speditonsunternehmen. Ausgestattet mit einem beschwerenen Anfangskapital auf dem Sparbuch, machen wir uns auf an die Spitze des internationalen Führungsschäfts. Nur wenn wir mit unserer eigenen Firma einen ansehnlichen Geschäftserfolg und umfangreiche Handelsbeziehungen vorweisen können, wird uns der reiche Onkel sein

Weltunternehmen anvertrauen. Es gibt keinen Aspekt des Speditonsgeschäfts, der in 'Transworld' nicht berücksichtigt wird. LKWs werden angeschafft, Fahrer und Lagerarbeiter eingestellt, Kredite und Aktien an den Banken ausgedankelt, umfangreiche Preisnormalungen eingeholt und delegierte Fahrtrouten geplant. Sändig gilt es, die neuesten Weltmarktpreise zu beobachten, und Angebote auf ihre Rentabilität abzuköpfen. Entweder können wir Spiel gegen andere Spieler anstreben oder je Computer macht uns die Hölle heiß, wir

Recher kann auch die Wirklichkeit nicht sein. Transworld bietet eine derartige Fülle an Möglichkeiten.



seine erste Not haben wird, in diesem Geschäft zu bestehen. Es ist kaum zu glauben, wie schnell so ein harter Führungsname



herumschlagen muß. Anfänger im Strategiespiel kommen da schneller unter die Räder. Fortgeschrittenen werden bis auf die letzte Geleierdort wer sich mit dem Gedanken trägt, ein Speditonsfirma aufzumachen, sollte sich 'Transworld' kaufen. Damit spart er den Weg zur Handelschule.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Starbyte. Zirkelpreis: 60 bis 100 Mark

MS-DOS 67%

Grafik: 38% Sound: 12%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

AMIGA

IBM PC und compatible, Commodore II
 Achtung! In der USA werden die Spiele
 mit CHICAGO 90 durch GRAND PRIX 90 ersetzt.

FULL BLAST

RICK DANGER

CHICAGO 90

LEADER COMMAND

LEADER
1. DAN

UBI SOFT

Erleben Sie jetzt
 Helden Action und
 tollklassigen Computersport

FULL BLAST
 FIRST-CLASS
 DIE COMPILATION FÜR
 ALLE SIMULATIONS
 UND ACTION-FANS!

UBI SOFT

HOTLINE 02101 83757
 (Germany) 02101 83757
 (France) 02101 83757
 (Italy) 02101 83757
 (Spain) 02101 83757
 (Austria) 02101 83757
 (Belgium) 02101 83757
 (Denmark) 02101 83757
 (Finland) 02101 83757
 (France) 02101 83757
 (Germany) 02101 83757
 (Greece) 02101 83757
 (Ireland) 02101 83757
 (Italy) 02101 83757
 (Japan) 02101 83757
 (Netherlands) 02101 83757
 (Norway) 02101 83757
 (Poland) 02101 83757
 (Portugal) 02101 83757
 (Sweden) 02101 83757
 (Switzerland) 02101 83757
 (USA) 02101 83757
 (UK) 02101 83757

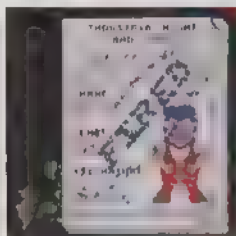
MODERNE ZEITEN

Night Shift

Beast von "Industria Might and Logic" ist keine gewöhnliche Maschine: Beast knetet, walzt, preßt und färbt Spielzeugfiguren. Wenn die ungewöhnliche Mechanik rattert, beglückt sie die Kinder aller Länder mit niedlichen Mini R2-D2's, C15PO's, kleinen Luke Skywalkers, Mini-Indiana Jones und Baby Vaders in den verschiedensten Farben — Pro Kopf und Körper in insgesamt fünf verschiedenen Farben.

Leider hat Beast seine Tücken. Da ein genialer, aber etwas schüßleriger Wissenschaftler Beast aus alten Waschmaschinen, defekten Förderbändern und morschen Fahrrädern zusammengebastelt hat, funktioniert das ein oder andere Teil nur dann, wenn man ihm zur richtigen Zeit einen heftigen Tritt verpaßt. Fred Fixit (oder seine Schwester Ilona Fixit) ist der Nachschichtarbeiter, der sich mit diesen Tücken herum-schlagen darf.

Fred springt von Plattform zu



A Working Class Hero

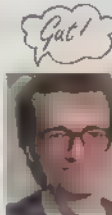
Plattform, legt Schalter um, kickt herausgefallene Stecker in die Dosen zurück und versucht, kleine Tierchen abzuhalten, einen großen "bug" in die Maschine zu bringen. In höheren Levels müssen mehr und mehr Aufgaben mit der Hand gesteuert werden. Man kann Extras einsammeln, die ihm bei der Arbeit helfen. Baldons befördern Fred nach oben, an Regenschirmen gleitet er langsam nach unten, mit Streichholzern kann er alten Maschinen Feuer unter dem Kes-



Die Schöne und das "Beast" (Amiga)

Wenn Lucasfilm Games sich an sein erstes Geschicklichkeitsspiel wagt, darf man etwas Besonderes erwarten. Night Shift spart in der Tat nicht mit neuen Ideen. Die eigenwillige Kreuzung aus Jump-and-Run Action-Adventure und

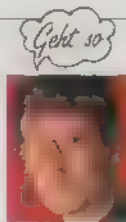
Turfspiel erweist sich in den ersten Minuten als schwer verdaulich. Geruhsam warmspielen ist ebenso Pflicht wie gewissenhafte Handbuch-Exkurse. Auch wenn man das Spielprinzip nicht hat, gerät man fleißig ins Schwitzen. Spuckt die Maschine nur Köpfe aus oder stimmen die Farben nicht, ist vor allem Überlegung



gerag, milder Schadensersatz auf die Spur zu kommen. Erwartet also kein gradliniges Actionspiel, sondern macht Euch auf eine tüchtige Dosis geistiger Arbeit gefaßt. Spielidee und Aufmachung sind sehr gelungen, so-
wohl die PC- als auch

die Amiga-Version bieten niedliche Grafik und witzigen Sound. Um jedermann zu wochenlangen Spiele-Nachtschichten zu animieren, ist Night Shift etwas zu behäbig. Doch wer solche gestrichelten Geschicklichkeitstests schätzt, wird sich an den 30 Levels garantiert lustvoll festbeißen.

Lila Darth Vader-Körper mit gelben Indiana Jones-Köpfen — Das sieht nach frischer Kündigung aus. Ich weiß schon, warum die Maschine "Beast" heißt. Man bekommt das Teil nicht gerade eicht in den Griff. Was auf den ersten Blick nach einem schlichten Plattformspielchen aussieht, entpuppt sich als teuflisches Turfspiel. Fred muß



sich richtig tief in das Programm einzuarbeiten, der kommt eher auf seine Kosten.

andauernd auf Draht sein: Da fällt der Strom aus, dort ist eine Schraube locker, hier verlischt das Feuer im Ofen — man ist gut beschäftigt, alles unter Kontrolle zu halten. Trotzdem die große Begeisterung kam bei mir nicht auf. Wer aber Spaß hat

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirkus-Preis: 90 Mark

MS-DOS 70%

Grafik: 68% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel

STATUS

In Vorbereitung

AMIGA 70%

Grafik: 67% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

C64

nicht geplant



sel machen, mit Staubsauger und fleischfressender Pflanze macht er sich auf, Tierchen von Beast fernzuhalten. Während Fred schuftet, gimmt am unteren Bildschirmrand malerisch eine Kerze. Verloren das Licht, ist die Schicht beendet. Jetzt wird nachgeschaut, was Fred produziert hat. Stimmen die Figuren mit der Vorgabe ("Produziere drei Mini-Indys und vier Baby-Vaders") bekommt Fred eine Verlängerung. al

◀ "Gefeuert", das war sein letztes Wort (MS-DOS/VGA)

Fun-Galaxy by PC



Die PC-Fun-Galaxy ist überall

[illegible]

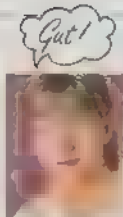
Atomino

Geschicktsgrubeleien haben Hochkonjunktur. Kaum ein Monat vergeht, ohne daß ein neuer Vertreter dieser Spielgattung erscheint. Der neueste Streich für linke Gehirnakrobaten kommt aus Deutschland. Blue Byte bekannt durch das Tennispiel Great Courts, will nun die grauen Zellen mit Atomino auf Trab halten.

Das Spielprinzip ist relativ einfach: Ihr müßt aus fünf verschiedenen Atomen komplexe Moleküle zusammensetzen.

zer werden die Moleküle sowie das Basteln durch feststehende Hindernisse erschwert. Auch die Geschwindigkeit, mit der die Atome in den Becher fallen, wird deutlich höher. Wenn mehr als sechs Atome in dem Gefäß liegen, ist das Spiel zu Ende. Alle paar Spielstufen erscheint eine Art Bonusrunde. Hier müßt ihr ein vorgegebenes Muster komplett mit Atomen ausfüllen, bevor es weitergeht. Nach jeder Runde gibt es ein Paßwort, mit dem es später an dieser Stelle weitergeht. Ihr

Wenn ich gewußt hätte, daß Chemie so viel Spaß machen kann, dann wäre ich in der Schule wohl etwas aufmerksamer den Worten meines Lehrers gefolgt. Nach Atomino fesselt mich doch tatsächlich ein zweites Molekül-Marathon. Meiner Computer-Di-Spiele-Software wurde ein Heißer von keinem Konkurrenzprodukt abgekupelt. Nach der 92. Testversion kann man dafür nicht dankbar genug sein. Die Einleitung in Levels ist gewitzt und die



Vergabe von Paßwörtern garantiert auch den fortgeschrittenen Atom Akrobaten eine angemessene Herausforderung ohne langwierige "Aufwärmphase". Aufwärmphase? Erleuchtet sich auch taß auch alle drei versunken gress gut spielen vor dem G 64

Besitzer we... für die p... umsetzung... keine Ab... chege... w... d... sei... ark... bar sein. Wer intelligente Denks... spiel... de... d... d... By... le... Atomino kaum vorbe... kon... men

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Blue Byte Zirkelpreis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS 80%

Grafik: 43% Sound: —
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 80%

Grafik: 43% Sound: 51%
Schwierigkeit: mittel

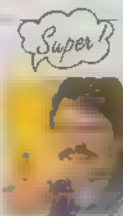
C 64 81%

Grafik: 53% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel

Die einzelnen Atome unterscheiden sich nur durch die Anzahl ihrer Verbindungen. So gibt es Atome mit nur einem Baustein und welche mit zwei, drei oder sogar vier Anschlüssen. Zusätzlich gibt es ein "Joker"-Atom, das überall angestrichelt werden kann. Wichtig beim Zusammensetzen der Moleküle ist, daß am Ende kein Anschluß mehr frei ist. Auf Wunsch könnt ihr Atomino auf zwei Arten spielen. Im ersten Modus müßt ihr nur Moleküle bauen, im zweiten bekommt ihr vor jeder Runde eine konkrete Aufgabe, die erfüllt werden muß. So müssen beispielsweise drei Moleküle mit acht Atomen zusammengebastelt werden, um in den nächsten Level zu kommen. Die zum Bau der Moleküle nötigen Atome fallen langsam aber sicher in einen kleinen Becher. Immer das unterste Atom kann per Tastatur oder Joystick an das Molekül angesetzt werden. Ihr könnt auch Atome, die ihr schon gesetzt habt, gegen das unterste Atom im Becher austauschen. Je höher die aktuelle Spielstufe ist, desto komple-

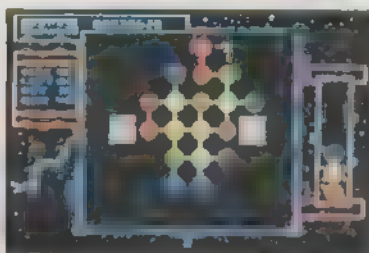
Ein Atom, sehr klein, muß in diese Lücke rein (Amiga) ▶

Atomino kam und meine Arbeit blieb lange Zeit liegen. Nur unter Androhung von Stromentzug und unter Zustimmung aller Kollegen zerrte mich mein Chef erfolgreich von dem atomaren Baukasten fort. Dafür, daß so schnell keine molekulare Länge...



grad, der auch den geringsten Grobholzer beinhalten. Genaue... bietet Atomino eher durch schnittliche Hausmannskost. Ein paar farbige Atomino... am bunten Rand und das war es. Dann auch schon aber bei einem solchen Spiel kommt es...

eben nicht auf ausgetestete Farbpalette und parallaxen 57 Wege-Scrolling an



Atomares Suchtvergnügen: Atomino MS-DOS/EGA



Mein Chemielehrer freut sich an leichtes Molekül (C64)





LIZENZ ZUM BLUBBERN

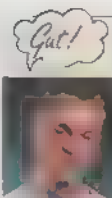
James Pond

In den Tiefen der Weltmeere auert das Böse. Der genial-verrückte Wissenschaftler Dr. Maybe hat einen infamen Plan ausgeheckt, die reichen Fischgründe der Tiefsee mit Umweltmüll zu vergiften. All die lieben Seesterne, Heringe und Meerjungfrauen sind vom Tode bedroht, wenn es nicht gelingt, den Wahnsinnigen zu stoppen. Die Stunde der ultimativen Geheimwaffe des britischen MI5 hat geschlagen, die Stunde von "James Pond". Pond ist hart wie der Eckzahn eines Haifisches, intelligent wie eine tausendjährige Auster und schnell wie ein Delphin mit Turbomotor. Wie sein menschlicher Kollege von der Überwasserfraktion, hat Pond eine Lizenz zum Töten. Die hat er auch bitter nötig, um mit all den Umweltverschmutzern, Rob-

benjägern und skrupellosen Sporttauchern fertig zu werden. Zwölf Missionen muß unser Freund mit der schnellen Flosse überleben, bevor er Dr. Maybe das Handwerk legen kann. Er rettet Hummer vor dem sicheren Tod im nächsten Kochtopf, entsorgt radioaktive Multitonnen, sprengt leckere schlagene Ölplattformen und rettet nebenbei den tropischen Regenwald.

Natürlich erledigt unser Geheimfisch diese Aufgaben nicht ohne eine spezielle Waffe. Er kann seine Feinde in Luftbasen einschließen und komfortabel vom Bildschirm verschwinden lassen. Außerdem haben die Tricktechniker vom Nachrichtendienst überall in den Unterwasserlandschaften nützliche Gegenstände verteilt, die Pond unverwundbar

Seit dem letzten Bad mit meiner Quetschente hatte ich nicht mehr soviel feuchten Spaß. James Pond ist ein putziges Spielchen voller originaler Einfälle und sympathischer Quoten. Das Prinzip ist schön einfach (Blubbern und Sammeln), die verschiedenen Missionen strotzen jedoch nur so vor versteckten Bonushöhen. Instanter Raubfisch-Sprites und niedlichen Extras. Daß Pond die Level verhältnismäßig frei wäh-



len, einzelnen Missionen zum Wohle zugedüngter Tiere länger als nötig nachgehen kann, paßt zum Image des wegen Agentenfisches. Ob wichtige Themen wie die Ausrottung der Hummer oder die Verschmutzung der Weltmeere

in dieser Form auf den Bildschirm gebracht werden sollen, bleibt dahingestellt. James Pond vermittelt auf jeden Fall mehr positives Bewußtsein als so manche Panzer-Multiator.

James Pond ist der pure Agentenspaß. Die Unterwasserwelten scrollen schön weich in alle Richtungen und wenn Pond nicht gerade betrunken ist, läßt er sich problemlos mit dem Joystick steuern. Was Missionen anbelangt, Entfällen, gratischen Überraschungen und stimmungsvoller Agentenmusik in diesem Spiel versteckt hat, ist



sehens- und hörens-wert. Jede der zwölf Missionen verlangt eine etwas andere Taktik von unserem Flossenträger und fordert mit steigendem Schwierigkeitsgrad unsere Joystick-Fähigkeiten bis auf das letzte. Wer sich mit James in die Fluten stürzt, wird nicht so schnell wie der auftauchen. Ihr solltet Euch Pond unbedingt mal anscha-



Killerkarpfen: Bonds schuppiger Bruder (Amiga)

STECKBRIEF

MS-DOS
nicht geplant

ATARI ST
in Vorbereitung

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Millenni um, Zirkus Preis: 85 Mark

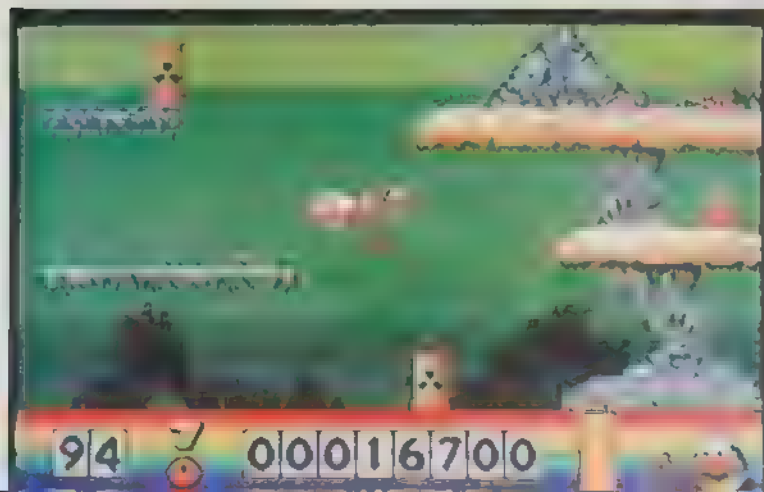
AMIGA 77%

Grafik: 80% Sound: 80%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



machen, seine Geschwindigkeit erhöhen und ihm den Röntgenblick verliehen. Damit nicht genug, sind in jeder der zwölf feuchten Landschaften die Eingänge zu Bonushöhen versteckt. In diesen Höhlen findet Pond Extraleben und Buchstaben, die sein Punktekonto erhöhen. Wenn ihr mit dem Joystick nicht schnell genug seid, dann schickt Euch Dr. Maybe einen seiner Mitarbeiter auf die Schuppen, der Euer Agentenleben gnadenlos beendet.

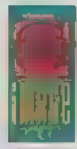
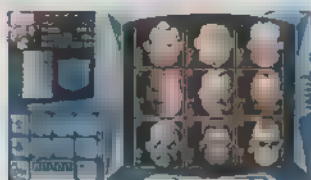
vw

James Pond im Einsatz der Schrecken aller Sandbanker (Amiga)

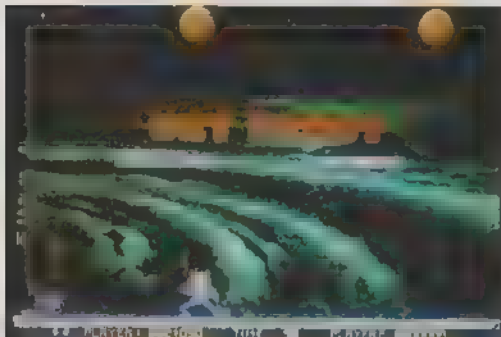
SPEEDBALL

2

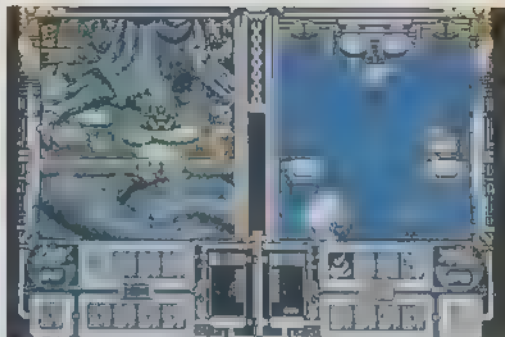
BRUTAL
DELUXE



Un... 50... the



Macht Euch bereit zum munteren Ballon-Piksen (Amiga)



Zu zweit hüpf es sich doppelt gut (Atari ST)

ORIGINAL ODER FÄLSCHUNG

Ooops Up

Wer in den letzten Monaten öfters eine Spielhalle besucht hat, dem wird der aktuelle Arcade-Hit "Pang" nicht entgangen sein. Während Ocean gerade an der offiziellen Umsetzung bastelt, präsentiert Demonware mit Ooops Up ein ausgeprägtes Pang-inspiriertes Geschicklichkeitsspiel. Ein oder zwei Spieler laufen mit einer Harpune bewaffnet auf dem Spielfeld herum und piksen damit auf und nieder springende Bälle. Steine der Kugeln getroffen, verpatzt sie. In zweiter Ebene beschleunigen sie die Geschwindigkeit bis

schließlich nach dem vierten Stich nichts mehr davon übrig ist. Meistens sorgt die wunderschöne Vermehrung nicht nur für mehr Hektik, sondern beschert auch nützliche Extras. Neben einer zweiten Harpune tummeln sich Symbole für Bonusleben und Schutzschilde auf dem Bildschirm. Andere Extras freieren die Bälle für kurze Zeit in einer verlangsamten oder beschleunigten Bewegung. Je höher der Level (saftige 100 Stufen warten), desto mehr Leertext, Base und Hindernisse freit man vor. Nach jeder Spielfase gibt es ein Paßwort, um

Die Programmierer von Ooops Up dürfen den Erlösern von Pang danken, daß ihr Programm ordentlich Laune macht. Das Spielprinzip ist zwar nicht das komplizierteste, doch gerade die Einfachheit sorgt für Unterhaltung.

100 Levels garantieren zumindest für einige Tage ungebrochene Motivation. Die Grafik ist

Gut!



ordentlich teilweise sogar recht hübsch gezeichnet. Das einzig Nervige neben der lästigen Musik ist die ständige Nachladezeit, die mit etwas geschickterer Programmierung nicht nötig gewesen wäre. Wer sich bis zur

offiziellen Pang-Version nicht gedulden will, sollte Ooops Up eine Chance geben.

STIECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Demonware, Zirkus-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

67%

Grafik: 57% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

WASSER MARSCH

Flip-it & Magnose

Der Mars ist ein mächtig trockener Planet. Er ist so trocken, daß die Marsaner zwei ihrer Helden auf die Erde schicken, um die verdursteten Wasserreserven wieder aufzufüllen.

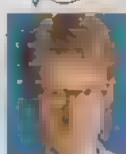
Flip-it & Magnose müssen auf einer zweigeteilten, verknallten, scrollenden Spielfläche herumhüpfen und Wassertröpfchen einsammeln. Natürlich gibt's das kostbare Naß nicht umsonst: zahlreiche giftige Terchen, die das Wasser horten, müssen überwunden werden, bevor die Wasserreservoirs gefüllt sind. Die frustrierten Bur-

schen trennen sich nur höchst unwillig von ihren Getränken. Erst wenn wir ihnen einen besonderen Gegenstand bringen, sind sie glücklich. Flip-it & Magnose kann allein oder mit einem Freund gespielt werden. Wer in sechs Levels unter Zeitdruck das meiste Wasser gesammelt hat, darf zurück auf den Mars und sich zum Champion aller Klassen krönen lassen. Um dem Gegner das Leben möglichst schwer zu machen, können wir auf den Plattformen gerne ne Fallen aufstellen, die ihn für einige Sekunden einfrieren. Ww

Schade, daß der Bildschirm von Flip-it & Magnose zweigeteilt ist. Dadurch werden die beiden

Spiellächen ganz schön winzig. Man ist versucht, eine Lupe zur Hand zu nehmen, um die flüchtigen Plattformen überhaupt zu erkennen. Zu allem Überfluß scrollt auch noch der Hintergrund und macht die Lage

Gut so!



ganzlich unübersichtlich. Von diesem Manko abgesehen, sind die Abenteuer der beiden Wasserträger vom Mars ganz nett. Eine Bande niedlicher Monster, in jedem Level ein paar Räuber, und der zu schnelle Anreiz, dem Gegner zu weh zu tun, machen das Spiel in den H. p. wog zu bauen, um ihn aufzuhalten.

STIECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Image Works, Zirkus-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

47%

Grafik: 60% Sound: 52%

Schwierigkeit: mitte

ATARI ST

47%

Grafik: 60% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



Ich bin ein liebes Nashorn und möchte nicht sterben (Amiga)

INDY FÜR ARME

Legend of the Lost

Jeder Held der alten
...mm stark und
...m sich seine täg-
...ev-Rat on leisten
...arbeitet er als
...hstersten Afri-
...essions Action-Ad-
...legend of the Lost"
...old Jack in vier
...verbundenen Action-
...men, daß er
...chase, noch
...essen hat. Zu-
...ch m ise
...ken die Luf-
...endliche Du-
senjäger vom Himmel. Hat er
das heil überstanden, darf er
am Boden vom Aussterben
bedrohte Nashörner nieder-
metzeln. Anschließend gilt
es, einen tätigen Vulkan si-
cher zu besteigen. In einem
Berglabyrinth schließlich
hüpft und klettert Jack um-
her, bis er seine geliebte Jane
wieder in die Arme schließen
kann. Feinden gilt es dabei
geschickt auszuweichen. Jeder
Level kann mit einem
Paßwort direkt angewählt
werden.

Hilfe



nicht be-
...es Joystick-
...Freiheit und
...gehört im tiefsten
Dschungel vergrä-
ben. Irgend jemand
hat wohl ein paar
verstaubte Laden-
hüter im Regal ent-
deckt und durch ei-
ne Rahmenhand-
lung zu einem
Dschungelabenteu-
erquark verquirt.
Da schaue ich mir
lieber einen alten Tarzan-Film
im Fernsehen an, der bringt
viel mehr Spaß.

STECK
BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Impressions, Zirkus-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

24%

Grafik: 37% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 24%

Grafik: 37% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

daß der Wilde Westen ohne **"Billy the Kid"** etwa so spannend gewesen wäre wie ein Vampir-Film ohne Dracula? Nein, dann spielen Sie es doch mal - es wird Sie packen. Ganz neu, und natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es recht mühsam ist, König zu werden, vor allem, wenn man es in sechs verschiedenen Kontinenten versucht? Aber in **"Crown"** geht es humorvoll zu und die Comic-Graphiken sind wirklich vom Feinsten - und alles in deutscher Anleitung...

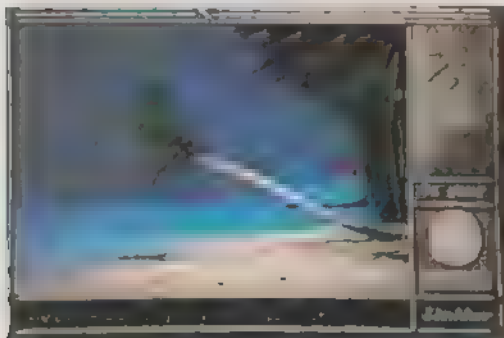
...daß es eine neue Dimension des Computer-Spielens gibt, nämlich **"Galactic Empire"**? Eine 3D-Science-Fiction-Simulation einer futuristischen Welt, in der Sie mit den außerirdischen Leben kommunizieren können. Und das wird einfacher verständlich mit der deutschen Anleitung.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

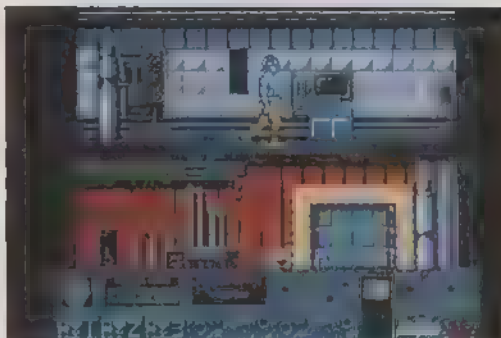
Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONICO**-Spiele
haben einen original
BONICO-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden
Sie diese Vorteile nicht!



Auch auf Trauminseln lauert das Verbrechen (Amiga)



Rogue Trooper auf der Suche nach frischen Schurken (Amiga)

INSEL DER SÜNDE

Maupiti Island

Jerome Lange, der französische Detektiv, bekannt aus Lankhorns Adventure "Der Landsitz von Mortville" greift wieder ein. Diesmal schlägt es ihn und seine Spürmasse in den Indischen Ozean. Durch einen Wirbelsturm an der Weiterfahrt mit seinem Schiff gehindert, macht er Halt auf "Maupiti Island" und gerät unversehens in einen mysteriösen Entführungsfall. Eine der acht auf der Insel ansässigen Personen ist der große Unbekannte und muß von Jerome durch intensives Befragen aus der Reserve gelockt werden. An

über 150 Schauplätzen auf der Insel, die jeweils durch eine andere Grafik dargestellt werden, geht unser Detektiv unter Zeitdruck seinem gefährlichen Geschäft nach, wobei alle Handlungen über Menüs gesteuert werden. Ein Mausclick und unser Detektiv ist in Aktion. Er untersucht Gegenstände oder befragt Verdächtige. Die Dialoge sind digitalisiert und werden uns in schönstem Französisch dargeboten. Die deutsche Version wird komplett übersetzt, so daß auch nicht Französisch sprechende Spürmasen auf ihre Kosten kommen. **vw**

Leise summt der Ventilator. Kolibris schwirren durch die Luft. Palmen schaukeln sanft in der milden Hitze und dienstfertige Hausboys versorgen uns mit den nötigen Drinks. Eigentlich ehlt nur noch Humphrey Bogart mit einem Martini in der Hand. Dieser Held Jerome läßt sich erstaunlich bequem durch die

Gehört so



schwere Atmosphäre von Maupiti Island steuern und ist dabei dank eines reichhaltigen Menüangebots erfreulich flexibel in seinen Handlungen. Spielschritt beschränkt sich der Software-Krimi auf das Anklippen von Befehlen und ist sicher nicht jedermanns Sache, also lieber erstmal probieren.

Befehlen und ist sicher nicht jedermanns Sache, also lieber erstmal probieren.

RAUHBEIN MUSS BLAU SEIN

Rogue Trooper

Ein unappetitlicher Atomkrieg tobt auf Erden. Die "Südlischen" kämpfen gegen die "Nördlichen" und basteln zu diesem Zweck einen strammen Krieger im Genlabor zusammen. Er hat hellblaue Haut, breitere Schultern als eine Schrankwand und seine kulturellen Interessen beschränken sich auf Kämpfen und Töten. "Rogue Trooper" heißt der nette Kerl, der in England ein gefragter Comic-Held ist und jetzt auch in Computerspielform dargestellt wird. Das Spiel besteht aus vier Teilen, von denen jeweils zwei unterschiedliche

Spielprinzipien haben. In den Levels 1 und 4 stapft Rogue Trooper horizontal scrollend über den Bildschirm, vertikal per Feuerknopfdruck beherrzte Fußtritte oder läßt seine Waffe krachen. Interessant aussehende Elemente der Hintergrundgrafik können untersucht und Schalter betätigt werden. Die beiden anderen Abschnitte sind Flugsequenzen, die in 3D-Grafik dargestellt werden. Der Packung liegt ein (englischer) Comic-Band mit 60 Seiten bebildeter Rogue Trooper-Prosa zum Nachschmökern bei. **ht**

Von Sprelen zu Co... Serien bin ich Schlimmstes gewohnt... da gimt man bei Rogue Trooper nchtigehend auf. Natürlich ist das Spielprinzip keine Jahreshaupversammlung der neuen Ideen, aber die Mischung ist ganz adrett. Ein bißchen boxen, ballern und Minipuzzles lösen zum einen rumfliegen

Gehört so



und Zubehör kaufen zum anderen hübsch dargestellt und solide spielbar. Die Grafik ist Durchschnitt, die Soundkassette eine knackige Mischung aus spannender Musik und satten Effekten. Kein Spiel für die einsame Insel, aber mitte ist sie unentbehrlich. Fans der Comic-Vorlage werden nicht enttäuscht sein.

STECK BRIEF

Genre **Abenteuer**
Hersteller Lankhor, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 40%

Grafik: 66% Sound: 64%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre **Action**
Hersteller Krieger, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 60%

Grafik: 64% Sound: 67%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Etwas geisterhaftes Spielprinzip - (Amiga)

GESPENSTISCH

Tom and the Ghost

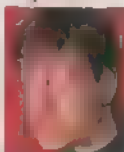
Tom ist sieben Jahre alt und mit seiner Mutter auf Weltreise. Die erste Station steht in einer vernebelten, schattigen Schlucht. Wie soll es auch anders sein? Prompt wird Mami von einem bösen Geist entführt. Tom sitzt in der Ecke und haut gar nicht auf, da er scheitert. Der gute Geist Sir Arrow, der Tom helfen will.

Im Action-Adventure "Tom and the Ghost" übernimmt der Spieler die Steuerung des Sir Arrow, während der kleine Tom ein als Lepra computerisiertes Eigenleben führt. Mit einer Pfeife kann der Spieler den Kleinen zu

sich rufen, er nimmt dann auf den breiten Ritterschultern Platz. Im Lauf des Spiels findet Sir Arrow Tedybaren, Bürgers- und Soldaten, die diese Motivation für einen Seitenhieb gegen die dargebotenen Gegenstände auch schnell wieder gebraucht hat. Natürlich sind die beiden nicht allein in der Burg, alle Nase lang kommt ein Körperloser angeschwebt. Der Geist des Sir Arrow hebt dann mit einem äußerst irdischen Dolch die bösen Geister weg, sofern der kleine nicht schon kräftig mitgehackt hat.

Tom and the Ghost ist gerade einer ärgerlichen Gesichtszerrung entgangen. Das Spielprinzip ist derart antiquiert, daß man schon die Spinweben sucht. Zwar peppt der kleine Tom mit seinem wilden Eigenleben das Spiel wieder ein wenig auf, aber das ändert leider auch nicht viel daran, daß man sich in Punkt Spielbarkeit

Na ja



nicht besonders viel. Einfachheit Grafik und Sound sind ganz nett, vor drei Jahren wäre das Spiel sicher toll gewesen, aber bei der Masse guter Action-Adventures verblaßt Tom and the Ghost ganz gewaltig. Nur für Freunde des Genres, die ihre Sammlung ausbauen wollen, mein Fall ist es nicht.

STECKBRIEF

Genre Action-Adventure
Hersteller Blue Byte, Cirka Preis 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

53%

Grafik 45% Sound 48%
Schwierigkeit mittel

ATARI ST

nicht geplant

C64

nicht geplant

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß der Wilde Westen ohne **"Billy the Kid"** etwa so spannend gewesen wäre wie ein Vampir-Film ohne Dracula? Nein, dann spielen Sie es doch mal - es wird Sie packen. Ganz neu, und natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es recht mühsam ist, König zu werden, vor allem, wenn man es in sechs verschiedenen Kontinenten versucht? Aber in **"Crown"** geht es humorvoll zu und die Comic-Graphiken sind wirklich vom Feinsten - und alles in deutscher Anleitung...

...daß es eine neue Dimension des Computer-Spielens gibt, nämlich **"Galactic Empire"**? Eine 3D-Science-Fiction-Simulation einer futuristischen Welt, in der Sie mit den außerirdischen Leben kommunizieren können. Und das wird einfacher verständlich mit der deutschen Anleitung.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONNICO**-Spiele haben einen original **BONNICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

Bachler Computersoftware

Amiga * Atari ST * IBM * C64

	Amiga	Atari ST	IBM	C64
A-5 Tank (Amiga 1 MB)	84,95	84,95	84,95	
Adams and Eriks (Amiga 1 MB)	84,95	84,95	84,95	
Alman (Amiga 1 MB)	84,95	84,95	84,95	
Amiga	84,95	84,95	84,95	
Battle Chess 1	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 2	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 3	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 4	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 5	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 6	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 7	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 8	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 9	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 10	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 11	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 12	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 13	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 14	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 15	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 16	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 17	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 18	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 19	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 20	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 21	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 22	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 23	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 24	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 25	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 26	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 27	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 28	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 29	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 30	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 31	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 32	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 33	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 34	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 35	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 36	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 37	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 38	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 39	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 40	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 41	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 42	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 43	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 44	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 45	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 46	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 47	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 48	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 49	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 50	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 51	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 52	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 53	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 54	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 55	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 56	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 57	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 58	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 59	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 60	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 61	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 62	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 63	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 64	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 65	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 66	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 67	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 68	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 69	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 70	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 71	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 72	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 73	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 74	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 75	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 76	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 77	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 78	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 79	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 80	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 81	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 82	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 83	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 84	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 85	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 86	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 87	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 88	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 89	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 90	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 91	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 92	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 93	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 94	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 95	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 96	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 97	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 98	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 99	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	
Battle Chess 100	Aut. Amiga	Aut. Amiga	7,95	

1MB-ERWEITERUNG FÜR AMIGA (ABSCHALTBAR - UHR) 109,00
2. LAUFWERK FÜR AMIGA (ABSCHALTBAR) 109,00
ADLIB MUSIK KARTe 269,00
ADLIB MUSIK KARTe & VISUAL COMPOSER 329,00
SOUND ELASTER (VERSION 1.5) 349,00

Bestellungen können über telefonisch durchgeführt oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme +5 DM oder per
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler - Computersoftware
Blücherstr. 24 - Postfach 1113
D-4290 Bocholt - Tel. (02871) 183086, 180637



Ein zaubernder Wicht, Action gibts nicht (Amiga)

PACK DIE ZIFFELMÜTZE EIN

Spellbound

Wenn der Lehrer spurlos verschwindet, freuen sich die Schüler meist die bei der Zauberehrung in Spellbound nimmt das Ereignis hingegen zum Anlaß die acht horizontal scrollen den Plattformeyes des neuesten Psychologie Spiels, verwerfend suchend zu durchqueren findet sich ein Mitspieler darf er sogar einen Klassenkameraden mitemnehmen zum Glück konnte ihm der Meister vor seinem Verschwinden noch einige nützliche Zaubertricks beibringen. So kann der Spieler unter anderem schweben wie eine

Kampffäule auslösen und sogar massive Feuer und Wasserwände zum persönlichen Schutz vor den zahlreichen Monstern und Dämonen heraufbeschwören. Sammelte er darüber hinaus gewissermaßen herumlegenden Bomben Heilbräute und Schlüsse mühe die Reise nimmt etwas Glück durch Sammel und unterirdische Kerkerkomplexe bis tief in die Höhe führen. So einfach das Spielprinzip so kompliziert ist die Steuerung. Sowohl als 16 joystick Funktionen als auch einige Zahlen

War Psychonosis Killing Game Show noch eines der besseren Hölle Schieß- und Sammelspiele, wurde bei "Spellbound" nahezu alles falsch gemacht. Die Steuerung ist viel zu umständlich und führt dazu, daß man auf Zaubersprüche und Gegenstände während des Spiels nur äußerst selten zurückgreifen

Naja.



le Effekte gibt es so wieso nicht zu bestaunen. Die Animationsphasen der mickrigen Protagonisten kann man an einer Hand abzählen. Die laienhaften Soundeffekte ebenfalls. Spellbound ist beteiligt an einer Action und spannenden Magieduellen. Meine Motivation war so schon schnell restlos weggezaubert.

STECK BRIEF

Genre Action
Hersteller Psycape Zuka Preis 65 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 26%
Grafik 31% Sound 16%
Schwierigkeit mittel

ATARI ST 26%
Grafik 31% Sound 16%
Schwierigkeit mittel

C64
nicht geplant

Masterblazer

1981 war das Jahr der Kunststun-
gen. Die drei Jahre später wie ein
Sonne am Himmel. Der Ball-
spiel. Der Kugel-Opas. Ist
hinter. Was
m. Zeitalter
ST ei-
Bit Version
F. A. ent-
sch
erblazer
Lucasfilm
C. Spiel-
am Bal-
der Ur-
der. Ein
Spez a-
fähr-
eine
ber ein
gnersche
n — ge-
erhalb eines
Zerl. mts die
essen hat
das eigen-
ze Rotolois
m Balbesitz
Rotolo immer
s. Habt Ihr
hr immer auf

das gegnerische Tor zu. Da der
Bildschirm horizontal geteilt
ist, so daß jeder Spieler das
Feld aus der Sicht seines Ro-
tofois sehen kann, sorgen die
linken Richtungsänderungen
bei Masterblazer-Neuungen
für hektische Verwirrung. Zu-
sätzlich wird die schnelle 3D-
Kugel durch das Tor selbst
erschwert. Nach jedem Treffer
rücken die beiden Torposten
immer enger zusammen, so
daß gezielte Schüsse immer
schwerer werden. Wer ohne
Kumpel auf Torhutz geht, darf
sein Können gegen neun ver-
schieden starke Computerge-
gner unter Beweis stellen.

Um das Balblazer der 90er
gegenüber dem Urahn etwas
aufzupeppen, wurden um das
eigentliche Originalspiel her-
um einige Neuheiten einge-
baut. Da gibt es nun einen Li-
gamodus, in dem bis zu acht
Teilnehmer im K.O.-System To-
re schießen können. Ein spe-
ziales Rotoloiftrennen ist eben-
falls vorhanden, sowie eine Art
Museum, in dem Ihr Wissens-
wertes über technische Rotolo-
fodaten und die Masterblazer
Historie erfahrt. mh

Eines der ungewöhn-
lichsten Computer-
spiele der 80er Jahre
ist wieder auferstan-
den: Masterblazer
bietet hinter netten
optischen und akusti-
schen Leckerbissen
prinzipiell nicht mehr
und nicht weniger als
das klassische Bal-
blazer-Spielprinzip.
Und Balblazer war schon immer
ein Programm, bei dem sich die
Gegner schieden. Die einen fan-
den's genial, die anderen bissen

Gut!



angeeicht solcher
exotischer Eigenhei-
ten wie der automati-
schen Richtungsän-
derung des eigenen
Fahrzeugs zürndend
in die Tastatur. Wer
die Jr. Version nie ge-
spielt hat, sollte Ma-
sterblazer deshalb
keinesfalls überkau-
fen. Das Programm
ist keine taktisch tiefgründige
Mannschaftssport-Simulation,
sondern eine rassistige Kreuzung
aus Action- und Sportspiel.

STECK
BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirkus-Preis: 90 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA

70%

Grafik: 82% Sound: 71%

Schwierigkeit: einstellbar

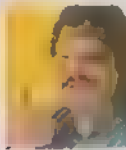
ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

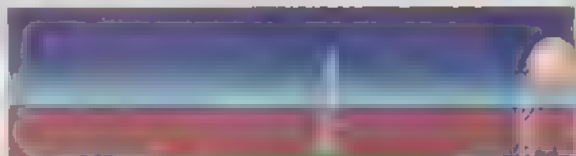
Super!



ren. Wer sich erstmal
an das hektische Ver-
halten der Rotolois
gewöhnt hat, schwitzt
bei den Wettkämpfen
gegen Freund oder
Computer Blud und
Wasser. Die Grafik ist
— dank der 16-Bit-
Power — wunderbar
schnell, der Sound
und die Musik auf

Sowen, daß meine
jahren ebenso ver-
ändert sind, denn Masterblazer
hat nichts von der fantastischen
Fresse des Kugel-Opas verlo-

dem Amiga grandios. Erfreulich
auch, daß dank der zusätzlichen
Features Masterblazer nicht nur
ein einfacher Neuaufbau des
Vorbildes ist.



Gegner, sieh dich vor: gleich tritt für mich ein Tor (Amiga)



Von links nach rechts: Der Spielplan im Turniermodus, ein Blick ins Demo und das Hauptmenu in seiner ganzen Pracht (Amiga)

...den Leserohnsüchtig-erwartet
 ...undlich gibt: **POWER PLAY**
 zum Abonnieren!

★ mit Berichten und
 beinhalten Tests
 von Computer- und
 Videospielen

POWER PLAY

...den Vertrauen
 auf Herz und
 Nieren geprüft

...mit Tips & Tricks zu
 den schwierigsten
 Spielen

Im Abo nur
 5,80 DM
 anstatt 6,50
 DM

...oder wißt Ihr
 Besseres??!

★ den Preisvorteil
 bequemste Zahlungsweise
 das Begrüßungsgeschenk
 wird mit Lichtgeschwindigkeit
 geliefert (dieser Extra-Service
 kostet nix!)

POWER PLAY
 SOFTWARE



Nutzt die Vorteile
des besonders
günstigen Jahres-
angebotes und
schickt die Karte
am besten heute
noch ab!

Eure Nachricht an
die Redaktion

PLAY

JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement
nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM
für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob ihr
jährlich, halbjährlich oder
vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-
Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play
noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet
Euch keinen Pfennig extra!

WO GIBT ES DAS SONST NOCH
IN DIESER GALAXIS??!



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und
Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

PLAY

MITMACH-KARTE

**SPIEL
DES
JAHRES**

PLAY

MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen

1. _____	Seite _____
2. _____	Seite _____
3. _____	Seite _____

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen.

4. _____	Seite _____
----------	-------------

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips



Eure Nachricht an
die Redaktion

ABONNEMENT

Ich bestätige, dass ich das Abonnement als voran nach Erhalt der Rechnung
zahlung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um
ein weiteres Jahr zu den oben gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des
bestehenden Jahrespaars kündigen.

Name (Drucke)

Str. / Abonnement

Pl. Wohnort

Telefon (Vorrat)

Abos

Ordnung / Unterschrift

Ich bestimme ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik
Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist
genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Rechts-
nahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Abos + Unterschrift

01/AD 10 11

Die AG
Bewerber
besteht

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG
Hans Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung
können Sie innerhalb
von acht Tagen bei
Markt & Technik Ver-
lag AG, Postfach 1304,
8013 Haar widerru-
fen. Zur Wahrung der
Frist genügt die recht-
zeitige Absendung des
Widerrufs.

SPIEL DES JAHRES

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet ihr im Heft

Mein Spiel des Jahres ist:

Ich wünsche mir folgendes Spiel, falls ich gewinne:

Ich besitze folgendes Computertyp:

Abos

Alter

Die AG
Bewerber
besteht

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Hans Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Mit POWER PLAY gewinnen (III)

Eine Traumreise nach Disney World könnt ihr gewinnen, wenn
ihr jetzt bei unserem Gewinnspiel mitmacht. Die genauen Teil-
nahmebedingungen findet ihr im Heft. Bitte vergißt nicht, den
Anfangsbuchstaben Eures Nachnamens in das Kästchen einzu-
tragen. Ihr helft uns damit wesentlich beim Auswerten Eurer
Einsendungen.

Die AG
Bewerber
besteht

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Pl. Wohnort

Abos



GEWINNT MIT BOMICO

Fast geschenkt:

Ein ganzes Jahr lang verlosen
wir insgesamt 14 400 Mark
und zwölf feine Walkmen.

Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen
richtig beantworten...

BOMICO TOP TEN

1. Invest
2. Sim City
3. Transworld
4. Emlyn Hughes
Soccer
5. Loopz
6. Lords of Doom
7. Welltris
8. Battle Command
9. Gremlins II
10. Puzznic

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos pro-

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 12. Januar 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

VGC Video Gamblers

Der VGC hat sich auf Videospiele spezialisiert. Das "Sprachrohr" dieses Clubs ist das Club Journal, in dem sich Spieltests und Berichte über Neuigkeiten auf dem Videospielemarkt ebenso finden wie Informationen über Bezugsquellen oder Kleinanzeigen, die von den Mitgliedern kostenlos aufgegeben werden können. Ein besonderer Service des Clubs sind Übersetzungen von Spielanleitungen aus dem Japanischen. Die Zeitschrift erscheint monatlich und liefert dem Videospielfreund eine Menge nützlicher Informationen für seinen Lieblingszeitvertreib. Als Beitrag für den VGC muß ein Obulus von 70 DM jährlich oder 40 DM halbjährlich einrichtet werden, dafür steht den Mitgliedern dann auch die clubeigene Hotline zur Verfügung.

Ihre "Top Five" des Jahres '90

1. Phantasy Star (Sega Master System)
2. Space Harrier II (Sega Mega Drive)
3. Super Mario II (NES)
4. R-Type (PC-Engine)
5. World Court Tennis (PC-Engine)

T.U.C. — The Ultimate Computerclub

Der T.U.C. beschäftigt sich mit Public-Domain-Software für den Amiga (Ausnahme der Amiga 3000). Den Mitgliedern steht ein Club-Pool von ca. 3000 Programmen zur Verfügung, der ständig erweitert wird. Der Club hält seinen Kontakt zu den Mitgliedern hauptsächlich durch seine monatlich auf Diskette erscheinende Clubzeitschrift "Power-Bre". Die aktuelle Liste der vom Club angebotenen Software, Tests, Berichte und Kurse enthält, und in der die Mitglieder kostenlos inserieren können. Die Diskette ist für 4 Mark erhältlich und bietet eine Menge an Informationen. Als Service bietet der T.U.C. günstige, bootblockvirenfreie PD-Programme an, darunter auch exklusive Serien, die nur für die Mitglieder erhältlich sind. Außer-

dem vertreibt der Club Katalogdisketten, die die PD-Programme ausführlich dokumentieren, bietet Hardware zu günstigen Preisen an und unterhält einen Digitalisier-Service. Weitere Serviceleistungen sind in Planung. Die Mitgliedschaft im T.U.C. ist kostenlos und verpflichtet zu nichts. Alle Leistungen des Clubs werden zum Selbstkostenpreis erbracht, er verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse.

Ihre "Top Five" PD-Programme

1. AZ 1.50 (Fish 346)
2. Power Packer 2.3b (Fish 253)
3. Star Trek (AGATron)
4. Pythagoras (Kickstart 271)
5. Risk 3.0 (AmSel 17)

Adressen

S.S. Computerclub Berlin
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: T.S.S. Computerclub Berlin
PLK 062 913-4
1000 Berlin 65

The Twentynine Century
Computertyp: C 64
Anschrift: TTC
The Twentynine Century
PLK 061 60-4
2913 Apert 1

MS-DOS Computerclub
Computertyp: MS-DOS
Anschrift: MS-DOS Computerclub
Michael Geisel
Roppelhauser Str. 4
3579 Felsendort/Dog

Computerclub Walsum, Die Turtles
Computertyp: Amiga 500, C 64, Atari 800 XL
Anschrift: Mario Grando
Ostenstr. 23
4100 Duisburg 18

Computerclub Walsum
Computertyp: C 64
Anschrift: Gerd van Lint
Zwingstr. 22
4300 Essen

Night Angel Videogamesclub
Computertyp: Sega 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Mega Geo
Anschrift: Night Angel Videogamesclub
Pinsgallstr. 35
4300 Essen 72

Smartbomb
Computertyp: Amiga, Sega Mega 16
Anschrift: Smartbomb
4300 Essen
Tel. 0629-556

Script Computer Club
Computertyp: C 64
Anschrift: Script
4300 Essen

Computerclub Gesack C64
Computertyp: C 64
Anschrift: M. Gesack
4300 Essen

Player
Computertyp: Amiga 500
Anschrift: Player
4300 Essen

AFC der Amiga-Fan-Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: AFC
4300 Essen

CPC-User-Club Unicorn
Computertyp: PC, Amiga, Atari
Anschrift: Unicorn
Im Vogelsang 17
5000 Köln 50

Atari Club Colonia e.V.
Computertyp: Atari XL, ST und PC
Anschrift: Atari Club Colonia e.V.
5000 Köln 50

Mark's Actionspiel Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Mark's Actionspiel Club
M. A. S. C. e.V.
5000 Köln 50

Empire Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Empire
5000 Köln 50

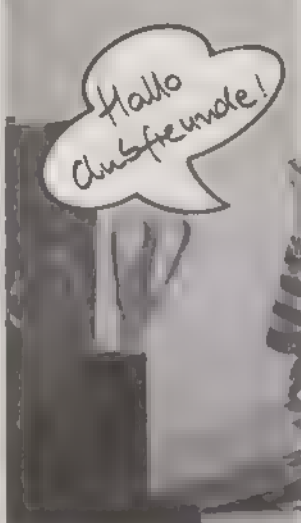
EDK Erster Deutscher Kick Off-Club
Computertyp: Amiga 500
Anschrift: EDK
Landgraben 13
5007 Bornheim 1

Game Boy Wizards
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Game Boy Wizards
An der Seebahn 22
5413 Bensdorf

PMS-Computerclub
Computertyp: C 64, Amiga
Anschrift: PMS
Im Kuppenberg 8
6500 Mainz 40

ERTE-Fan-Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: ERTE-Fan-Club
5700 Siegen 1

VGC Videogamblers
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: VGC
5000 Köln 50



Lynxianer Lynx-Club
Computertyp: Lynx
Anschrift: Lynx Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6364 Schmitten 3

Fun-Club
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine
Anschrift: Fun-Club
7000 Stuttgart 7

1. Deutscher Lynx-Club
Computertyp: Lynx
Anschrift: 1. Deutscher Lynx Club
Jens Langner
Steinstr. 57
7024 Filderstadt 4
0714 77 32 72

Phoenix Computer Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Phoenix Computer Club
1100 Berlin
Burgweg 3
7106 Balingenbach

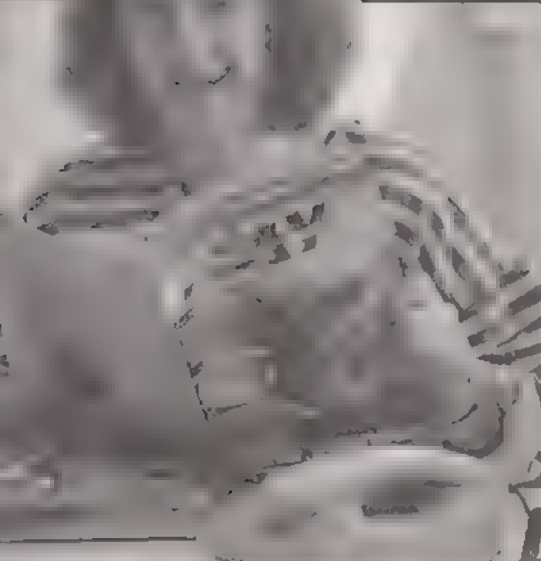
Rainbow Softworks Computerclub
Computertyp: C 64
Anschrift: Rainbow Softworks Computer Club
Agneststr. 48
8400 Regensburg
Tel. 0941 76 222

Sega Mega PC Engine Club
Computertyp: Mega Drive, PC Engine
Anschrift: Sega Mega PC Engine Club
Münster
4300 Essen

Virus
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: Virus
4300 Essen

CLUB

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK



Hallo Clubfreunde, mit dieser Ausgabe nehmen wir die gewohnte Form der Clubseite wieder auf. Jeder Club wird insgesamt dreimal in unserer Adressenliste aufgeführt, im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann die Gesamtübersicht aller Clubs nach Postleitzahlen sortiert. Alle Clubs werden außerdem von uns im Laufe der Zeit angeschrieben, damit wir sie etwas ausführlicher vorstellen können

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und wo hat er seine Anschrift?
2. Mit welchem Computertyp und Videospiel-System beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Eure Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an

Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

The Guys of Kreativ
Computertyp: C 84
Anschrift: Hannes Moser
Achensteer 54
A-6200 Jendbach

Til und Fit
Computertyp: Alle Amigas
Anschrift: Til und Fit
Schönegg
CH-2010 Sees-Grund

Commodore-Computer-Club Anhalt
Computertyp:
Anschrift: Commodore-Computer Club An-
halt Herrn Luchter
VfB-Darmstadt-Dessau GmbH
PSF 211
DDR-4500 Dessau

12Ber-Club Uwe Schwesig
Computertyp:
Anschrift: Uwe Schwesig
Dörfler 84

Mega Drive Fan Club NRW
Computersystem: Mega Drive
Anschrift: MFC
A-4000 Essen

Lords of Imagination
Computertypen: C 64, Amiga
Anschrift: Lords of Imagination
A-4000 Essen

THE PREDATORS GROUP Inc.
Computersystem: C 64
Anschrift: M. P. R. Set
A-4000 Essen

Club 68000
Computertyp: Amiga, Atari, Apple II
Anschrift: Club 68000
A-4000 Essen

Phoenix Computer Club
Computertyp:
Anschrift: Phoenix Computer Club
A-4000 Essen

Type Training

Infinity Computerclub
Computertyp: Amiga, Atari, C 64
Anschrift: Infinity Computerclub
A-4000 Essen

PGC Public Domain Club München
Computertyp: Amiga
Anschrift: PGC
A-4000 Essen

Softfun
Computertyp: Amiga, Atari, C 64
Anschrift: Softfun
A-4000 Essen

Atari STE Club Germany
Computertyp: Atari STE
Anschrift: Atari STE Club Germany
D-8000 Berlin
Postfach 1147
D-2250 Husum

Advanced Atari Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: Advanced Atari Club
Eltzener Weg 18n
32-2 Gronau

Blackboys
Computertyp: C 64 MS-DOS
Anschrift: Blackboys
PLK 0242810
3253 Hess-Oldendorf

T.E.S.
Computertyp: C 64
Anschrift: Matthias Horkamp u. Martin
Landwehr
4230 Wesel

T.S.M. Club
Computertyp: Atari ST 1040, C 64
Anschrift: T.S.M. Club
Vogelsheid 63
3253 Hess-Oldendorf

Tu.C.
Computertyp: Amiga, Atari, Apple II
Anschrift: Tu.C.
Birkenweg 26
5190 Stolbe

Pac-Club
Computertyp: Amiga C 64
Anschrift: Pac-Club
A-4000 Essen

Amiga Club Österreich
Computertyp: Amiga
Anschrift: Amiga Club Österreich
A-4000 Essen

Mega-Club
Computertyp: Super Mega Drive
Anschrift: Mega-Club
A-4000 Essen

NEUZUGÄNGE

Red Riger
Computertyp: C 64
Leistungen: Tips & Tricks, Spielbits, Club
Schwerpunkte: Programmieren, Spielbits
Mitgliedsbeitrag: nicht genannt
Anschrift: Tiger GmbH
André Hülke
Tel. 04121/83

PC-Club Norddeutschland
Computertyp: PC
Leistungen: PC-Magazin, PC-News
Schwerpunkte: PC-Software, PC-Hardware
Mitgliedsbeitrag: nicht genannt
Anschrift: PC-Club Norddeutschland

Skywar
Computertyp: C 64
Leistungen: Skywar-Magazin, Spielbits
Mitgliedsbeitrag: nicht genannt
Anschrift: Skywar
PLK 024 285 D
3235 Hess-Oldendorf

Kulanzabhängig?

Wie sieht die rechtliche Situation aus, wenn man sich für teures Geld ein Originalspiel gekauft hat, dann aber feststellen muß, daß es auf dem eigenen Computer nicht läuft, weil es anscheinend mit einer der Hardware-Erweiterungen nicht zusammenarbeiten will? Der Händler wird sich sicherlich oft darauf berufen, daß das Spiel ja auf anderen Computern problemlos funktioniert, die diese Erweiterungen nicht haben.

Ich meine jedoch, daß in diesem Falle der Fehler beim Produkt selber, d.h. in der Programmierung zu suchen ist. Hat man in einem solchen Fall Anspruch auf Umtausch, kann man sein Geld zurückverlangen oder ist man allein auf die Kulanz des Händlers angewiesen?

Sollte letzteres zutreffen, fände ich es unbedingt notwendig, von den Software-Herstellern einen deutlich sichtbaren Hinweis auf der Verpackung zu fordern, der auf solche "Inkompatibilitäten" hinweist. Damit könnten teure und ärgerliche Fehlkäufe vermieden werden.

Da hast Du ein dickes Problem angesprochen. Normalerweise wirst Du hierbei auf die Kulanz des Händlers angewiesen sein. Einen Ausdruck auf der Packung anzubringen dürfte schwierig sein, da zu viele unterschiedliche Hard-

ware-Erweiterungen für die einzelnen Computer auf dem Markt sind. Außerdem gibt's ja den Aufdruck z.B. läuft mit Amiga 1000, Atari STE usw. Wer irgendwelche exotischen Erweiterungen hat, sollte nicht unbedingt darauf pochen, daß alle Programme damit arbeiten. mh

Color-Konfusion

Ab der Ausgabe 3/90 wird der gute alte Schwarz-auf-Weiß-Druck teilweise von einem verwirrenden Schwarz-auf-Bunt-Druck ersetzt. Gerade hatte die Power Play ein Höchstmaß an Übersichtlichkeit zu bieten, da kamen diese ekligen, verwirrenden Farben.

Außerdem habe ich noch eine Frage: Wann wird die PC-Engine voraussichtlich offiziell in Deutschland zu haben sein?

Offiziell ist bis jetzt noch kein Erscheinungsdatum bekannt. up

Technikproblem

Vorweg möchte ich Euch erstmal ein großes Lob für das POWER-Thema in der 11/90 aussprechen; es war wirklich mal Zeit, die MS-DOS-Computer unter die Lupe zu nehmen. Allerdings habe ich als Besitzer eines solchen Gerätes auch noch eine

spezielle Frage: Ich möchte mir demnächst eine Soundkarte zulegen. Kann man die AdLib-Soundkarte direkt an eine kleine StereoBox anschließen oder geht das nur mit dem Sound-Blaster? Außerdem möchte ich gern wissen, ob es sich überhaupt noch lohnt, die AdLib-Karte zu kaufen oder ob ich mir gleich den Sound-Blaster zulegen sollte?

Michael Dubber, Hamburg

Der Anschluß der Soundblasterkarte an eine StereoBox ist normalerweise kein Problem, da diese einen eingebauten 4-Watt Verstärker hat. Das einzige, was hier vonnöten ist, ist ein Extrakabel, das aber im Audiofachhandel erhältlich ist. Bei der AdLib-Karte sollte ein normaler Audioverstärker zwischen die Karte und die Boxen geschaltet werden. Unterschied: Soundblaster/AdLib siehe POWER PLAY 11/90. mh

Faerghail meldet sich

Wir wurden uns freuen, wenn wir uns einmal öffentlich zu unserem Projekt äußern konnten. — Ich nehme an, daß der bei Euch erschene Testbericht zu "Legend of Faerghail" einen nicht unbedeutenden Anteil am großen Erfolg des Spieles hat. Wir haben uns über die Bewertung im Vergleich zu der von "Dragonflight" gewundert. Mathias, der Grafik-

ker, auch für seine aufbauende Art bekannt, war kurz davor, Feuer zu speien, als er der 66 Prozentpunkte gewahr wurde, die "Legend of Faerghail" von Euch erhalten hat. Jetzt da ich gerade die zwei Spalten Text zur Erklärung der Wertung in der Oktoberausgabe lese, halte ich es für angebracht, meine Sicht von Grafik und Spielumfang zur Diskussion zu stellen. Wir hatten große Teile des Spieldesigns zur selben Zeit entwickelt wie das Programm selbst. Beide Arbeiten liefen parallel und nicht immer nach unseren Vorstellungen ab. ReLine Software und Softgold lieferten immer neue Zusatzideen, warfen uns dabei aber unbeabsichtigt auch "Knuppel zwischen die Beine". So fällt z.B. die "Kampfanimation" komplett aus dem Rahmen; sie war nicht unsere Idee und mußte sehr spät auf Wunsch unseres Producers integriert werden. Viele Änderungen im Programm wurden während des Erstellens des Storyboards vorgenommen. Das übliche Schema "Rohprogrammierung eines spielfähigen Programms mit anschließender Bearbeitung der spielerischen Schwächen" gab es bei uns nicht. Wir hatten eine sehr klare Vorstellung von der Bedieneroberfläche des Spieles. Die Anordnung der Grafik- und Bedienungselemente war ursprünglich nach Funktionsgruppen getrennt. Ge-

MEGA DRIVE

DARIUS II
SPIDER MAN
G.A.N. GROUND
HARD DRIVIN
SHADOW DANCER
ELEMENTAL MASTER

NEO GEO

PC-ENGINE

MEGA DRIVE

AMIGA, PC

ATARI LYNX

GAME GEAR

Theo
KRANZ
VERSAND

Sendungen St. 6-2700 Würzburg

Tel.: 09 31/88 16 99

PC-ENGINE

CADASH
OUT RUN
HELLFIRE
PC GENGIN II
BURNING ANGELS

DEUTSCHE
VERS

ALTERED BEAST
NUR 449,- DM

GAMEBOY
DEUTSCHE VERS
NUR 159,- DM

MEGA DRIVE, PC-ENGINE, ATARI LYNX UND GAME BOY AN-
VERSAND PER NUR 8,- DM BEI VOR

nauer. Es gab Bereiche, in denen Text erschien und eingegeben werden konnte, und Bereiche, in denen Grafik angezeigt und in denen man mit der Maus operieren konnte. Unversehens gerieten wir dabei in das Kielwasser von 'Bard's Tale', was uns von vielen Seiten angekreidet wurde. Es hat seine Zeit gekostet, ein System zu finden, an dem sich der Spieler in jeder Situation orientieren kann. Die jetzige Gestaltung ist eine Verformung des Ursprungskonzeptes. Ich kann über sie nicht ganz glücklich sein, aber sie war der kleinste gemeinsame Nenner, auf den wir uns mit dem Produzenten einigen konnten. Auf jeden Fall glaube ich, daß wir im Mittelfeld zwischen den beiden Extremen der schlechten Benutzerführung von "Star Command" und der sehr guten Benutzerführung von "Dungeon Master" liegen. Um eine Bewertung des grafischen Aufwands im Spiel hat sich bisher noch niemand bemüht. Ihr gebt an, daß das Spiel im Vergleich zu anderen Amiga-Spielen den Rechner nicht bis zur Grenze des oberen Standards ausnutzt. Ich will und kann nicht das Gegenteil behaupten, möchte aber einiges dazu erklären: Der Speicherplatz und die Nachladezeiten sind das größte Problem. Mit dem neuen Grafikpacker, den wir jetzt verwenden, hätten wir müheles noch mehr und noch detaillere Grafik auf die Disketten "quetschen" können. Das Spiel habe ich so programmiert, daß so wenige Diskettenwechsel wie möglich zum Spielen notwendig sind. Zum Durchspielen eines einzigen Dungeons, Laden der Menüs und der Grafiken müssen keine Disketten gewechselt werden. Dies hätte bei einer platzoptimierten Aufteilung der Grafiken nicht der Fall sein können (siehe die Atari-Version des Spieles). Das Grundkonzept zielt nicht auf eine Installation des Spieles auf Festplatte ab. Die Zielgruppe verfügt nicht unbedingt über die entsprechende Hardware (Ausnahme: die PC-Version, die mit größeren Platzproblemen als die Amiga/ST Version zu kämpfen hat und nur von Festplatte aus gespielt werden kann). Wir mußten von der minimalen Ausstattung

eines Rechners ausgehen. Das Spiel enthält in der Amiga-Version auf einem 512-KByte-Rechner keine besonderen Grafik- und Soundeffekte. In der Tat ist die kleine Version unser Stiefkind geworden.

Chris Bärthner, Hannover

Natürlich sind wir uns bewußt, welchem Druck die Programmierer, gerade auch von seiten der Produzenten ausgesetzt sind. Viele gute Ideen müssen dann zwangsläufig unter den Tisch fallen. Jetzt zu Deiner Kritik an der Grafikwertung. Im Vertrauen, ich war selber nicht so glücklich mit den 66 Prozent, weil dadurch der Eindruck entstehen könnte, daß "Legend of Faerghail" nur knapp über dem Durchschnitt liegt. Wir müssen jedoch in der Grafikwertung alles berücksichtigen, was auf dem Bildschirm geboten wird. Gerade der animierte Kampfbildschirm. Du hast es bereits erwähnt, ist nicht nur vollkommen überflüssig, sondern stört auch den guten Gesamteindruck. Das war auch der Hauptgrund, warum die Grafikwertung etwas nach unten gerutscht ist. Ihr habt trotzdem allen Grund auf Euer Produkt stolz zu sein.

vw

Einwand

Ich möchte eine Bemerkung zu Euren Spielbeschreibungen einbringen. Gelegentlich fiel mir auf, daß Ihr bei der Beurteilung von sog. Ballerspielen oder anderen Spielen, die doch recht realistische Simulationen von Kriegereignissen darstellen (z.B. Silent Service), einen meiner Meinung nach recht wesentlichen Punkt vergesst. Ihr wißt doch sicherlich, daß Ihr durch Eure Tests einen nicht geringen Einfluß auf das Kaufverhalten Eurer Leser habt — den größten Teil dürften dabei die Jugendlichen stellen. Wenn Michael Hengst in seiner Kurzfassung dann Begriffe wie "und das herrliche Wumm der Borkanone" und "Auf-tauchen, Borkanone klar — Feuer frei." verwendet, so steht diese zumindest im Wort positive Einstellung zu kriegerischen Simulationen im Gegensatz zu Eurer Verantwortung, als Kritiker auch Begriffe wie Ethik und Moral nicht unberücksichtigt zu lassen. Ich bin der Meinung,

daß neben Grafik und Sound gerade auch der Inhalt eines Spieles stärker berücksichtigt werden sollte.

Haus Fahndung, Münster-Roski

Man mag mir durch die obengenannte Wortwahl vielleicht eine positive Einstellung zu kriegerischen Simulationen unterstellen — das will ich gar nicht abstreiten. Für mich persönlich ist es moralisch vertretbar, auf dem Computermonitor ein paar Pixel zu versenken (denn damit tue ich kein weh), als in Wirklichkeit ein Schiff mit 2000 Mann Besatzung abzuschießen. Ich bin der Meinung, wenn alle Generale dieser Welt ihre militärischen Geüsten nur am Computer austoben würden, hätten wir ein paar Kriege weniger auf unserem Planeten. Zudem kommt hinzu, daß ich bei Silent Service II keine kriegsverherrlichende Aspekte gefunden habe. Wenn allerdings die Propagandakarte so furchtbar zuschlägt, wie z.B. in Spektrum Holobyte's "Tank", ist dies auch in meinem Meinungskasten nachzulesen.

mh

Kontroverse

In der Rubrik Leserbrief findet ja ein totaler Meinungskrieg statt. Ich bin selber Adventure-Fan, spiele aber auch gerne mal Action- oder Geschicklichkeitsspiele. Durch die Power Play wird man erstklassig über Spieltests und -Tests informiert. Die Tatsache, daß nicht jeder den gleichen Geschmack hat, sollte nicht dazu verleiten, die eine oder andere kritisierte Rubrik einfach weglassen zu lassen. Ich finde, daß Eure Zeitschrift den richtigen Pep hat und ihn auch behalten sollte.

Frank Wendt, Monheim

Physiognomien

In der letzten Ausgabe der POWER PLAY bin ich beim Anblick des nun vollbrachten Testers beinahe vom Stuhl gefallen. Also Michael, Spieltestbilder nur noch mit Vollbart; sieht echt gut aus! Auch Volker Weltzens fliegengängendes Fahrradfahrerglinsen (und seine Tests) gefallen mir gut, da habt Ihr sicher keinen Fehlgriff getan.

Florian Haase, Lohhof-Süd

Titel	Amiga	ST	PC
Adams Quest	12,00	14,90	18,00
Adams Quest II	12,00	14,90	18,00
Adams Quest III	12,00	14,90	18,00
Adams Quest IV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest V	12,00	14,90	18,00
Adams Quest VI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest VII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest VIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest IX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest X	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XL	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XLI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XLII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XLIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XLIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XLV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XLVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XLVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XLVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest XLIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest L	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LVIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXV	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVI	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXVIII	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXXIX	12,00	14,90	18,00
Adams Quest LXXXXXXX	12,00	14,90	

Game Boy schlägt zurück

Gerade lese ich — nichts Schlimmes ahnend — die Leserbriefe in der neuen **POWERPLAY** (Ausgabe 11/90) durch, als ich plötzlich auf den Brief "Piep-Piep-Gerät" von A. Görgen treffe. Wie kann sich dieser Mensch nur derart über den Game Boy hermachen? Weiß er denn überhaupt, wovon er schreibt? Mal abgesehen davon, daß es ihm offenbar noch nicht aufgefallen ist, daß das Lynx Unmengen von Batterien verbraucht, meckert er in seinem Brief an Dingen herum, die beim Lynx auch nicht viel anders sind. Zum Beispiel beschwert er sich über den Minibildschirm (der beim Lynx nicht größer ist), über das Minimaljoypad (das beim Lynx dasselbe Format hat) und die nicht vorhandene Spielfeldbeleuchtung — die aber dazugekauft werden kann. Es gibt nämlich einen Zusatz namens Game-Light, der das Bild nicht nur voll beleuchtet, sondern es zusätzlich auch noch ver-

größert. Gameboy und Game-Light sind zusammen immer noch billiger als das Lynx. Und was will er eigentlich mit einem Joystickanschluß (besitzt das Lynx etwa einen?). Außerdem möchte ich ihn sehen, wenn er sein Lynx in seiner Hosentasche trägt, bevor er sie nicht in eine Einkaufstasche umgearbeitet hat! Nun noch eine Frage. Werdet ihr das Game-Light testen?

O Lamp Staufenberg

Ja, wir werden das Game-Light in einer der nächsten Ausgaben ausführlich unter die Lupe nehmen. *mg*

Es ist wirklich faszinierend, zu verfolgen, wie immer gleich das Kindergeplänkel losgeht, wenn zwei Geräte in Konkurrenz stehen. Irgend jemand fühlt sich immer auf den Fuß getreten, wenn über seine "Nonplusultra-Maschine" weniger Lobeshymnen verbreitet werden als über den "elenden Konkurrenzausschuß"

Im Augenblick braut sich ein Zwist zwischen Lynx- und Game Boy-Besitzern zusammen, wie mir scheint. Normalerweise sollte man ja über einer solchen Rangelist stehen, aber die "Niedermache" von Andreas Görgen (Heft 11/90) hat der Game Boy nicht verdient. Sicherlich hat das Lynx technisch die Nase vorn, aber weder Game Boy noch Lynx können eine richtige Spielkonsole ersetzen, sondern sind als Zeitvertreib für unterwegs gedacht.

Will ich also das absolut komplexe Spiel mit Tausenden von Farben und Super-Stereosound, muß ich sowieso zu Hause meinen Amiga mit Disketten füttern — aber für die Kurzweil unterwegs ist doch wohl der Spaß am Spiel entscheidend. Für den Game Boy gibt es nun mal mehr als ein Dutzend wirklich hervorragende Module, während hierbei das Lynx eher mit dem Ofenrohr ins Gebirge schaut. Der Game Boy bringt auch ganz anständige Grafiken, wie z.B. das Modul "Double Dragon" beweis — und obwohl der Bildschirm Kleinformat hat, habe ich noch keine Probleme mit der Spielbarkeit gehabt. Spielt man nicht ge-

rade ein schnelles Ballerspiel, bei dem es gilt, in acht Richtungen zu fliegen, kommt sicherlich ein jeder mit der Steuerung klar, die ich ja bereits beim Nintendo-Video-Spielsystem bewährt hat. Der "mickerige Piepsound" des Game Boy hört sich gleich viel besser an, wenn man die mitgelieferten Ohrhörer benutzt (dann ist nämlich auch Stereo angesagt). Vor allem kann ich den Game Boy elegant in jeder Jackentasche verstauen, während das Lynx so handlich wie der kleine Brockhaus ist. Der Batterieverbrauch des Game Boy nimmt sich auch wesentlich sparsamer aus, was bei längeren Spiel-sessions sehr zu begrüßen ist. Last but not least finde ich den deutlich niedrigeren Preis bei Gerät und Modulen des Game Boy vorteilhaft, denn wenn man nebenbei noch einen Computer mit Software zu versorgen hat, ist es gut, wenn die Module fürs Handheld den Geldbeutel nicht zu sehr belasten. In der nächsten Zeit sind sowieso noch einige neue Handhelds auf dem deutschen Markt zu erwarten, dann wird sich zeigen, wer das Rennen macht.

Nicht leicht zu haben

Als ich in der Ausgabe 10/90 den Joystick Competition Pro Star entdeckte, war ich sofort fasziniert. Die große Enttäuschung folgte aber sofort darauf. Ich konnte diesen Joystick nirgendwo kaufen, so sehr ich mich auch bemühte. Dann sah ich aber in der nächsten Ausgabe, daß ihr diesen Joystick als Prämie für eine Abonnenten-

werbung anbietet. Daher wende ich mich nun vertrauensvoll an Euch: Seld doch bitte so nett und sagt mir, woher ihr diesen Joystick bekommt

Prämie Competition Pro Star

Wir haben uns erkundigt. Die Kaufhausketten Karstadt und Horten haben beide den Competition Pro Star in ihrem Warenangebot aufgenommen, dort solltest Du also fündig werden. *up*

Verwechslungskünstler

Wenn ich alles aufzählen mußte, wieviel ihr dieses Jahr verdreht, verwechselt und vertauscht habt, dann wären meine tausend Blatt Umweltdruckerpapier voll beschrieben. Aber ich muß sagen, Eure Wertungen sind perfekt. Die Stimmung scheint fast immer gut zu sein. Eure Berichte über die

Messen sind ja gut und schön, aber fast etwas zu umfangreich. Ich meine, die meisten Leser wünschen sich ein paar mehr Tests. Positiv ist auch, daß ihr jetzt über 160 Seiten Umfang habt. Ist ja super, daß ihr nun endlich wieder den Schwierigkeitsgrad drinhabt. Eure Zeitschrift ist, trotz allem, mit Abstand die beste.

A. H. K. K. K. K. K.

FÜR ADLIB und SOUNDBLASTER!!

Ausgewählte PD Software: Schlagerhits, Songs, Sounds, Programme, Utilities usw. ab DM 4,70/Disk
Katalog-Nr. P9 gegen DM 1,- Rückporto von

Firma G. Lehnert, PC-Sound-Hits, Bezostraße 8, 8000 München 90. Nur Versand

Ich glaube, das Lynx wird es nicht sein

Michael Weidenschlager, Bad Endorf

Als ich in der **POWER PLAY 11/90** den Brief über die Nachteile des Game Boy las, und daß er nur etwas für Kinder sei, hab ich mich ziemlich aufgeregt. Ich bin kein Lynx-Hasser, aber trotzdem kann Andreas nicht einfach solche Behauptungen aufstellen. Jedes Gerät hat seine Vor- und Nachteile. Für mich war ausschlaggebend, wie lange ich mit dem tragbaren Gerät wirklich unabhängig ohne Stromkabel spielen kann — und da hat nun eindeutig der Game Boy die Nase vorn. Bis zu zehn Stunden Spielfzeit mit vier AA-Batterien ist eine lange Zeit. Selbst mit Akkus erreicht man mindestens acht Stunden Spielfzeit. Hier zeigt sich eben, daß der Schwarzweißdischirm auch seine Vorteile hat: Beim Lynx schraubt sich der Stromverbrauch durch den Farb-LCD leider stark in die Höhe. Die Spieldauer ist damit sehr begrenzt; maximal eine halbe Stunde mit sechs normalen Batterien ist einfach zu kurz! Und nur mit dem Lynx zu Hause am Kabel

zu spielen, ist einfach zu langweilig. Da kann ich mir gleich ein richtiges Videospielgerät mit großem Bildschirm zulegen.

$$E_{\text{ph}} = 0.25 \text{ eV}, \quad \Gamma_{\text{ph}} = 0.01 \text{ eV}, \quad \Gamma_{\text{ph}} = 0.01 \text{ eV}, \quad \Gamma_{\text{ph}} = 0.01 \text{ eV}$$

Ich habe grundsätzlich nichts gegen den Atari-Lynx, es handelt sich hierbei eindeutig um ein leistungsfähiges Produkt

Der ganze Brief von Andreas Görgen erinnert mich jedoch an den mittlerweile (Gott sei Dank) beigelegten Streit zwischen Atari-ST- und Amiga-Besitzern.

Jan Grella, Maine

Dem Leserbrief von Andreas Gergen kann ich voll zustimmen! Auch wenn ich als Besitzer eines MS-DOS-Rechners mit diesem Problem eigentlich weniger zu tun habe, habe ich immer wieder beim Lesen von Vergleichen zwischen Game Boy und Lynx festgestellt, daß das Lynx dem Game Boy weit überlegen ist.

Zum einen ist wohl für den Kauf nicht nur entscheidend, ob genügend Software zur Verfügung steht und ob der Preis niedrig ist, sondern doch auch, ob das Spielen nach einem Monat immer noch Spaß macht. Sobald die Software-Häuser die tech-

nischen und die Preis-Leistungs-Vorteile des Lynx erkannt haben, wird die Auswahl an Software für dieses Gerät die Fülle der Game Boy-Module sicher noch übertreffen. Wer würde denn heute noch einen C-64 mit Monitor, Floppy usw. kaufen, nur weil es zur Zeit noch die meisten Spiele für ihn gibt? Die Entscheidung wurde doch sicher zugunsten eines zukunftsorientierteren Computers, wie etwa des Amiga 500, ausfallen.

Gerd Kaufmann, Arnhem

Ich möchte hiermit den Brief von Andreas Görden kritisieren. Da ich selbst einen Game Boy besitze, könnte der Brief parteiisch werden. Ich werde mich aber bemühen, das zu vermeiden. Ich habe mir das Lynx letzte Woche mal genauer angesehen und war angenehm überrascht – dieses Gerät war wirklich nicht schlecht. Was mich aber störte, war die Größe, der übermäßige Batterieverbrauch und die geringe Anzahl verfügbarer Spiele. Zwar ist "California Games" sehr gut, aber sonst sind die Module nur Mittelmaß. Das soll nicht heißen, daß es zum Game Boy nur Super-Spiele gibt, aber alles in allem sind sie doch nur

litaliv besser. Aber nun zum Brief:

1) Ich weiß gar nicht, was Andreas an dem Bildschirm des Game Boy auszusetzen hat. O.K. bei fünf oder sechs Spielen könnte man sich die Augen wirklich überanstrengen, aber z.B. bei Super Mario Land ist das nun wirklich kein Problem. Wer aber trotzdem nichts sieht, sollte mal die Augen aufmachen, meistens hilft das.

2) Auch mit der Kritik am Joypad bin ich nicht einverstanden. So winzig ist es ja nun auch wieder nicht, man sollte es nicht übertreiben.

3) Nun zur Handlichkeit: Wie Heini (Grüß) schon richtig gesagt hat, ist das Lynx auch nicht unbedingt handlich. Vielleicht könnte Andreas mir mal erklären, wie man das Ding in die Hosentasche bekommt — falls das überhaupt möglich ist (Stopf, Reiß...).

Fazit: Wer sich nicht entscheiden kann, ob er den Game Boy oder das Lynx kaufen soll, sollte es mal mit dem Motto "Wenn zwei sich streiten..." versuchen, und sich mal das Turbo Express von NEC anschauen. Ich jedenfalls bleibe beim Game Boy!

Boomer Keltner, Mannheim



Versand und Laden

[illegible]

MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

- Amiga
- Atari
- Atari Lynx
- IBM/PC
- Game Boy
- Testmöglichkeiten auf 7 Systemen
- Sonderangebote
- Neuheiten
- Secondsoftware
- Mega Drive
- C 64

Mehr Technisches

Ihr solltet mehr Infos über die technischen Daten eines Spiels geben. Ich vermisse bei Euch Angaben über Scrolling, wie viele Disks das Ganze hat, ob es schnell lädt und gut gepackt ist, wer es programmiert hat. Und bei Amiga-Spielen möchte ich wissen, ob es sich wieder einmal um eine 1:1-ST-Umsetzung handelt oder ob der Amiga zufälligerweise mal ausgenutzt wird (z.B. bei 'Battle Squadron'). Ich glaube, daß es sinnlos ist überhaupt noch ST-Programme zu testen. In England ist der Amiga jetzt schon Nr. 1. Was das heißt, ist wohl klar: Der ST kann sich zum 800 XL ins Grab legen und vermodern. Wenn es diesen Computer nicht gegeben hätte, wären die Spiele auf dem Amiga heute schon ausgereifter.

Sascha Ostermann, Ennsdorf

Platzschinder

Nicht selten wird meines Erachtens bei den Spielbeschreibungen zu wenig Information über das Spiel selbst geliefert, vor allem in den Halbspieltests. Der Platz, der dem Spiel eigentlich zustehen würde, ist nicht das eigentliche Problem. Vielmehr verschlingt der Zeichensatz viel zuviel Platz. Nehmt doch einfach den Schriftsatz, den ihr auch für die Kurztests verwendet oder

zumindest den, der in dem Kasten mit der persönlichen Meinung des Testers benutzt wird. Meiner Meinung nach sind beide gut lesbar und man kann dann in einer Zeile bis zu zehn (!) Buchstaben mehr unterbringen. Das hatte zur Folge, daß für die Beschreibung des Spiels mehr Platz zur Verfügung stand, der Leser konnte sich also ein besseres Bild machen. Ein Nachteil wäre allerdings, daß Ihr Redakteure dann mehr Arbeit hättet. Aber daran würde es doch wohl nicht scheitern, oder?

Jörg Hubbschmann, Roding

Viel Dank für Deine Anregung, an der Arbeit soll's nun wirklich nicht scheitern. Wir sind prompt ins Layout geräuscht und haben uns so eine Musterseite basteln lassen. Leider wirkt die komprimierte Schrift, die wir bei den Kurztests verwenden, bei ängstlicher Art sehr wirr und fuzziig, und wir wollen POWER PLAY nicht unbedingt in die Lupe legen.

Unverzichtbar

Ich möchte hiermit zu einem Leserbrief aus der POWER PLAY 10/90 Stellung nehmen. In diesem Brief meinte Stefan Schwedzik, daß man Komplettlösungen nicht mehr veröffentlichen sollte. Ich glaube, man kann mit kurzen Cheats nicht wesentliche Hilfen zur Lösung

eines Adventures geben. Als Beispiel nehme ich die etwas allere Lösung zum Indiana Jones Adventure. Dieses Spiel Nr. 1 in der Spiele-Hitliste zeigt, daß nicht nur die Baileys wie 'Xenon II' die mit einem einzigen Cheat-Modus lösbar werden Anspruch erhalten, sondern auch anspruchsvollere Spiele (z.B. von Lucasfilm Games oder Sierra). Deshalb sind Komplettlösungen mit Karten egal wie ang sie sind unverzichtbar. Um einem großen Teil der Computerspieler beim Lösen ihrer Lieblingsspiele zu helfen.

Michael Flottwedel

...und noch mehr Game Boy

Ich habe die Absicht, mir in den nächsten Wochen einen Game Boy zuzulegen, deshalb habe ich zwei Fragen, die wichtig für mich sind:

1) Kann man die Grafik eines Game Boys mit der des C 64 vergleichen?

2) Wie verhält sich die Soundqualität zu anderen Computern?

Und noch ein Tip: Bringt doch auch Leserhits für den Game Boy in die Chart Attack.

Michael Blum, Eber

zu 1) Die Grafik des Game Boys kann man nicht mit der eines C 64 vergleichen, da der Game Boy ohne Farben aus-

kommen muß. Er kann leider nur Schwarzweißgrafiken hervorzaubern.

zu 2) Der Game Boy bietet vier Kanal Stereo-Sound. Die Soundqualität ist somit besser als beim Atari ST oder Sega Master System und den MS-DOS-Computern ohne Soundkarte, aber schlechter als beim Amiga oder dem Sega Mega Drive.

mg

Essentiell

Eure Einleitungsseite ist wieder super. Sehr lustig war der Gag mit dem Mega-Drive in der Tiefkühltruhe. Da sind wir schon bei meinem neuen Lieblingsthema. Nachdem der Amiga aus dem Kampf gegen den ST deutlich als Sieger hervorging, hat er jetzt aber keine Chance mehr gegen das Mega Drive zu bestehen. Also Konsolen rein! Wie sieht es eigentlich mit Tastatur und Disklaufwerk für das Mega-Drive aus?

Alexander Schulz, Eichen

Eine Tastatur ist unseres Wissens nicht für das Mega Drive geplant. Als nächstes soll im Frühjahr in Japan ein CD-ROM etwas später ein Diskettenlaufwerk (3,5 Zoll) erscheinen. Ob diese Zusatzgeräte offiziell in Deutschland auf den Markt kommen, steht leider noch nicht fest. Als Importeure werden sie aber auf jeden Fall angeboten.

mg

SEIT JAHREN IHR GROSSE-SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

NEU! NEU! NEU! SEGA GAME GEAR

LCD-Handheld-Konsole mit eingebautem Farbdisplay und auch als Ferngerät nutzbar. Diverse Spiele lieferbar.

PC HANDY ENGINE

ähnlich Game Gear, aber mit allen Engine-Spielen.

besteht über 150 verschiedene

Tips + Tricks Buch SEGA

mit Lösungen für alle Spiele im Master System.

Außer dem sind wieder jede Menge neue Spiele für alle Systeme eingetroffen. rufen Sie uns an.

SNK NEO GEO Neue Spiele eingetroffen Neues Ladengeschäft

Besuchen Sie uns, auch der weiteste Weg lohnt sich. ABER: Bei jedem Ladenbesuch werden Sie die neuesten Spiele gratis und Zubehör.

An den vier Adventurmärkten im Laden und Versand.

Fordern Sie uns, auch per Post, durch den kostenlosen Katalog.

TELEFON

0 53 22 54 1 9 und 5 40 82



Weihnachtsangebote **

* SEGA MEGA DRIVE

Inkl. Top-Spiel 'Thunderforce III'

nur 369,- DM

NINTENDO GAME BOY

* Top-Spiel 'Metroid' und

Super-Mega-Lad-Batterien Stereo

Kopfhörer, verbindungs-kabel

nur 199,- DM

**Lieferung solange Vorrat reicht

CWM Computerversand und-shop

CWM

Postfach 3306, 3300 Bad Honnef, 0 53 22 5 40 81 / 22 5 40 82

Die es gewöhnlichen Geschäftszeiten Expertenteams ohne F&Z-Nr. Die es gewöhnlichen Geschäftszeiten die Bundespost kann als Ordnungswürdigkeit behandelt werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

CWM

HIGHSCORES

Diese halbe Seite der **POWER PLAY** ist für eure Topleistungen, die ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automaten-Spielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzlichen Bonus drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab.

Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen Spezial-Highscore ein. Ge-

sucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die nächste Ausgabe suchen wir den Top-Score für die Roboter-schlacht **Paradroid 90°** — also ran an Maus und Joystick. Schickt eure Highscores und eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Anja Nolte spielt
Rainbow Island



Sebastian Martin
steht auf Polo

Wie gut seid
Ihr in Eurem
Lieblingsspiel?
Hier findet
Ihr die
Bestleistungen
anderer
POWER-PLAY-
Leser

Battlehawks

Amiga 210T von Jens Lindner Regensburg

Bolo

ST 32770 von Sebastian Martin Berlin

California Games

Linux 420 Surfen von Marc Oesch CH Bern

Colums

Meiga Drive 19776723 von Dirk Martin Kronberg

Gradus

ME 1243700 von Joachim Frevel Zweibrücken

Nebulus

Amiga 1640 von Kai Ole Schöber Pöwse n

Nemesis

Amiga Plus 228900 von Jit Schne der Hamburg

Puffy's Saga

Amiga 1000 von Christian Pichler A Linz

Rainbow Island

Amiga 3000 von Anja Nolte Siburg

Rainbow Island

ST 1640 von Kai Ole Schöber Pöwse n

Slime World

Lynx 8348000 von Andre Linken, Mantal

Spherical

Amiga 13959 von Tim Dancy Rosenheim

Tetris

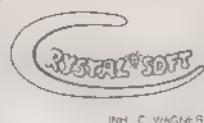
Game Boy 201712 von To sten Blaser Köln

Tetris

Game Boy 187036 von Olaf Jobmann Russeheim

Tetris

Game Boy 305115 von Olaf Dibjck Mainz-Finthen



IMM C WAGNER

Speicher-Erweiterung für
AMIGA 500 auf 1MB
DM 99,-

DM 122

AMIGA-ZWEITLAUFWERK
DM 184,-

AMIGA / ST

Amiga 500

PowerMemory 69.90 59.90

IBM

Super Harddisk II 79.90 59.90

Stratego 69.90 59.90

C-64 Weiterführung

Täglich preiswerte Neuheiten!
Info per Telefon!

Tel. 02051/85511

Fax 02051/85525

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

COMPUTER MARKT

No Name Disk

HAR-WAR

50% WART AMI ST PC C64

Andere Artikel auf Anfrage!!

Lieferung per Nachnahme zzgl. K.

Nachfragen erwünscht

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Tel. 04551/4087



Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz-Lay
Tel. 02606 331 u. 323

NEWS • NEWS • NEWS • NEWS • NEWS

MEGA DRIVE

Rainbow Island	a.A.
Granada	94.94
Junction	84.94
Mickey Mouse	84.94
Heidi	84.94
Fatman	99.94
Axis	94.94

SEGA

Ultima IV	119.94
Palour Games	74.94
Fire + Forget II	79.94
Amiga Assault	79.94
Amiga Kidd IV	79.94



Aeroblast	a.A.
Afterburner II	a.A.
X-Darius (SG)	a.A.

Nintendo

Blades of Steel	89.94
Faxanadu	79.94
Silent Service	104.94
Knight Rider	89.94
Pinbot	79.94
Snake Rattle	89.94
Skate or Die	104.94

GameBoy

Wizard+ Warriors	44.94
Pinball 66	44.94
Burai Fighter	44.94
Light Boy	59.94
Game Light	59.94

GameBoy Hart Box
Aufbewahrungsbox für
GameBoy und Spiele

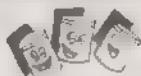
nur **29,94**

* Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. PC Engine und PC Engine Super Graphics sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corporation

STARKILLER

ZEICHNER: GUD MÜLLER & JOCKA; DIALOG: GUD MÜLLER

Rent an Unhold GmbH Folge 6



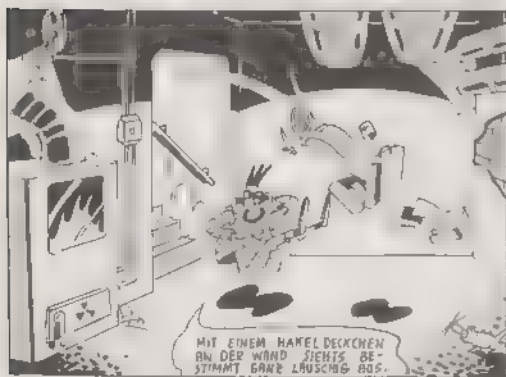
"ÜBERREDUNGSKUNST"

UNFREIWILLIG GELANGT STARKILLER AN BORD VON TRANTORS UND DA BOSOS PALMSCHIFF WIRD DIE EHEMALIGE GEISSEL DER GALAXIS BEHILFICH SEIN, DAS ORAKEL VON DONDOKOON ZU FINDEN?



SABENSE MAL, BOSS, WENN DIESER KOMISCHE STARKILLER JETZT MITFLIEHT, WIRDS ABER GANZ SCHON ENG AN BORD!!

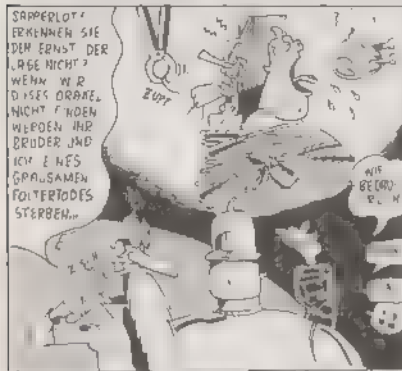
SEKRETAR NICHT SUITEN? STARKILLER SEIN SCHLIESSLICH BRUDER VON TRANTOR! ICH SCHON WISSEN, WER FÜR IHN RAUMEN KABINE?



MIT EINEM HAKEL DECKCHEN AN DER WAND SIEHTS BESTIMMT GANZ LAUSCHIG AUS.



WAS SPÄTER, WISSEN SIE VIELLEICHT, WO WIR AM ERSTEN NACH DEM ORAKEL AUSSCHAU HALTEN KÖNNTEN?



SAPPERLOT! ERKENNEN SIE DEN ERNST DER LAGE NICHT? WENN WIR DIESES ORAKEL NICHT FINDEN, WERDEN WIR BRÜDER UND ICH EINES GRAUSAMEN FOLTERTODES STERBEN...



ZU DUMM AUCH DASS CH IN EINEM RAUM VON SEI RAUN GIEHT INDESSEN FRAGEN AUFGEHOBEN SICH SCHWERMERKTE, ABER DER BEI ANGEREICHEN JEZ KONTRAH - TES AUM - SIE BETREFFEN WÜRDE



DAS IST UNMÖGLICH!!!

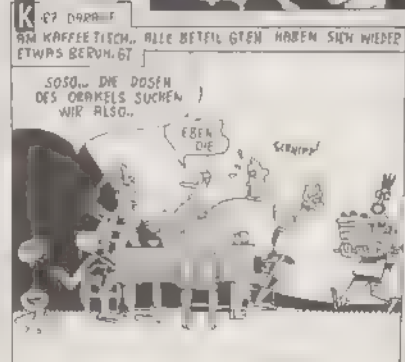
OH SEHR SCHMIE CHE, HAT ABER DAS WAR KEIN GROSSER AUFWAND MIT MEINEM HYDROGRAPHIEREN DEN THERMOFÄHLE ST DAS BERHAUPT KEIN PROBLEM.

HIN REICHENANTE, 8 MOYE PUPPER, CENTRONICS-SCHNITTSTELLE, GAME BOY KOMPATIBEL.



WAS TAT KEE DAMIT MOLLER SAGEN?

DASS ER HOCHERFREUT IST, MIT UNS ZUSAMMENARBEITEN ZU DÜRFEN!



K-27 DARAUFGAM KAFFEETISCH, ALLE BETEILIGTEN HABEN SICH WIEDER ETWAS BERUMGET

SOSO... DIE DÖSEN DES ORAKELS SUCHEN WIR ALSO...

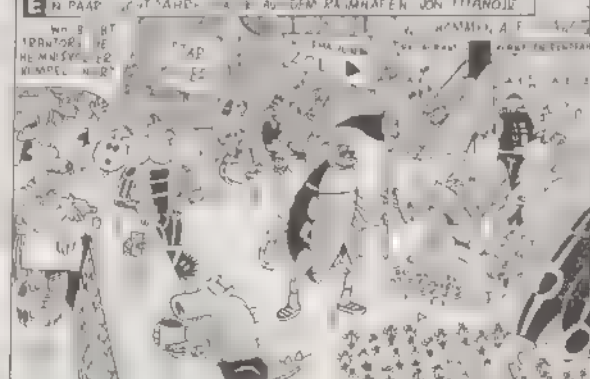
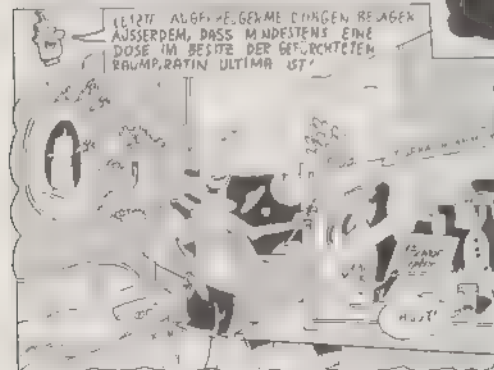
EBEN DIE SCHIFF



ZUSÄTZLICHEWEISE WAR IM FLEUROPER LAND UND WIESENBOOTEN ARTIKEL ZU DIESEM THEMA...

JAMOS, DIESES DRUCKWERK SOLLTEN WIR ABONNIEREN.

DOCK SCHON HABEN POWED PLAY, WAS WÖLLEN MEHR? MAMPE, KURSCH KNIRSCH



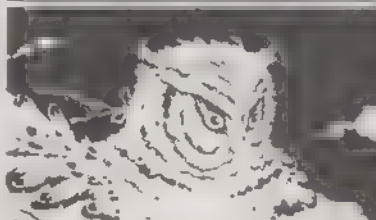
Als Comicstrips in Zeitungen herauskamen, wurden auch Tiere als Comic-Helden entdeckt. Meistens sind diese "Fabel-Comics" lustig, belanglos und heiter. Eine wohl tuende Ausnahme macht da die Antwort auf Humphrey Bogart, Canardo. Canardo ist eine Ente, arbeitet als Privatdetektiv gegen harte Währung und lebt in einer Welt, in der sich die Tiere wie Menschen auführen und die Menschen meist auf niedrige animalische Triebe reduziert sind. Ein Detektiv im Trenchcoat, die Hand immer griffbereit an der Whiskeyflasche und im Schnabel eine Zigarre.

Jetzt end ich sind die Abenteuer Canardos auch als Taschenbuch erhältlich. In dem Carlsen-Pocket "Der aufrechte Hund" begleitet der gefiederte Macho-Detektiv einen abgerissenen Straßenkötter auf eine Reise in ein kleines Dorf in dem mysteriöse Dinge vor sich gehen. Ein skurriler Spaß nicht nur für Freunde der "Schwarzen Serie".

Mehrfach preisgekrönt und bereits als Komic gehandelt sind die Werke des spanischen Künstlers Miguel Prado. Im Ehapo-Verlag erscheinen nun nach einer Vorveröffentlichung im Magazin "Schwermetall" die Detektivgeschichten Manuel Montano. Auch Prado zieht sich an Bogarts Interpretation des Detektivs an: langer Trenchcoat, weicher Hut und überwiegend flüssige, alkoholhaltige Nahrung. Wenn Manuel Montano seinen Aufträgen nachkommt, merkt man, was es bedeuten muß, der ewige Verlierer zu sein. Diese Comic ist ein Feuerwerk absurder Einfälle und ein Beispiel wie gut moderne grafische Erzählungen sein können.

Titelfigur der neuen Ehapo-Comic-Collection-Serie Billy the Cat ist ein kleiner orange-gestreifter Kater, der ein wenig an seinen Kollegen Garfield nach einer gelungenen Diät erinnert. Aber Billy ist weder bösarig, verfrissen noch faul — der Kater war früher ein kleiner Junge. Nach einem seiner vielen Streiche ernannte Billy auf die Straße und mißachtete dabei die goldene Regel, die "Zuerst nach links und rechts schauen" heißt. Schon war es passiert: Ein Auto überrollte ein hoffnungsvolles junges Leben. Das Schicksal gibt ihm aber noch eine

Comic NEWS



zweite Chance. Im Körper einer Katze darf Billy noch einmal auf die Erde. Er stürzt sich gleich in den gnadenlosen Machtkampf zweier Banden, die sich gegenseitig die Maus auf dem Brot nehmen. Wer da Freund und Feind ist, läßt sich nicht so leicht unterscheiden. Billy, Exjunge und Jungkater, tappt natürlich auf seinen vier Pfoten erstmal daneben.

In einem Land ganz in der Nähe gibt es einen General, den die weltweiten Ab-
 104 Z

slungsbemühungen gar nicht interessieren — er will Macht und zwar mit ganzer Gewalt. In dem Album "Machtschwärmer" bei comicplus+ wird das Kriegshandwerk als Zeitvertreib von verrückten anklagt. Die Pläne des Generals sind von vornherein zum Scheitern verurteilt, das kann ihn aber nicht von seinen finsternen Gedanken abbringen. Mit Hilfe eines noch verrückteren Professors werden Panzer zu Rasenmäähern, explodieren Trojanische Pferde bereits vor den Stadttoren — Slapstickhumor mit Anspruch und Aussage.

Comics für Kenner erscheinen in der Edition Moderne. Nun hat sich der Schweizer Verlag eines hierzulande lange übersehenen Werks angenommen: Die Wildkatze von Didier Comès. Der Belgier interessiert sich in seinen Comic-Romanen um die von der Gesellschaft verstoßenen Außenseiter. In "Die Wildkatze" sucht eine junge Familie Ruhe und Abgeschiedenheit in einem kleinen Dorf. Argwöhnisch beäugen die Nachbarn die "Neuen", es wird gemunkelt, und die bösen Vorahnungen erfüllen sich in dramatischer Weise: Etwas für lange, kalte Winterabende.

Während in "Manie Montano" die Polizei wacht, treiben mysteriöse Maskierte in "Die Wildkatze" ihr Unwesen. Unten: zwei "Machtschwärmer" bei der Arbeit.



Ebenfalls ein kleiner Junge, der mit großen Kulleraugen durch die Welt wandert, ist Der kleine Nickel, dessen Abenteuer im Carlsen Verlag erzählt werden. Er ist, je nach Laune, frech oder brav, verträumt oder hellwach. Er erlebt wahre und erträumte Abenteuer und seine erste schüchterne Liebe. Als aber der böse Nachbar versucht, seine Katze zu vergiften, wird aus dem kleinen Nickel ein Verfechter der Selbst-

Eric Hegmannal



CREME de la CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	92	4/90
2	(2) The Last Ninja 3	90	90
3	(3) The Last Ninja 2	89	4/90
4	(4) The Last Ninja 1	88	8/90
5	(5) The Last Ninja 4	86	3/90
6	(6) The Last Ninja 5	85	8/90
7	(7) The Last Ninja 6	84	10/90
8	(8) The Last Ninja 7	83	11/90
9	(9) The Last Ninja 8	82	12/90
10	(10) The Last Ninja 9	81	13/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) The Last Ninja 3	92	2/90
2	(2) Rainbow Islands	90	6/90
3	(3) The Last Ninja 2	90	4/90
4	(4) The Last Ninja 1	90	90
5	(5) The Last Ninja 4	89	8/90
6	(6) The Last Ninja 5	88	6/90
7	(7) The Last Ninja 6	87	10/90
8	(8) The Last Ninja 7	86	11/90
9	(9) The Last Ninja 8	85	12/90
10	(10) The Last Ninja 9	84	13/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) The Last Ninja 3	92	2/90
2	(2) The Last Ninja 2	90	4/90
3	(3) The Last Ninja 1	90	90
4	(4) The Last Ninja 4	89	8/90
5	(5) The Last Ninja 5	88	6/90
6	(6) The Last Ninja 6	87	10/90
7	(7) The Last Ninja 7	86	11/90
8	(8) The Last Ninja 8	85	12/90
9	(9) The Last Ninja 9	84	13/90
10	(10) The Last Ninja 10	83	14/90

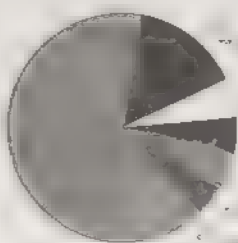
Die besten Spiele POWERPLAY in dieser Ausgabe: die am besten bewerteten Spiele, die in der Ausgabe erschienen sind. Auf der Grundlage der Power-Wertung und der Anzahl der Spieler, die das Spiel gespielt haben, wird die Reihenfolge der Spiele festgelegt. Die Spiele, die in der Ausgabe erschienen sind, sind in der Reihenfolge der Power-Wertung und der Anzahl der Spieler, die das Spiel gespielt haben, aufgelistet. Die Spiele, die in der Ausgabe erschienen sind, sind in der Reihenfolge der Power-Wertung und der Anzahl der Spieler, die das Spiel gespielt haben, aufgelistet.

Die besten C 64-Spiele

Platz	Titel	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	Scimitar	85	3/90
2	21 Days in May	84	3/90
3	1. Star Wars	83	2/90
4	4. Star Wars	82	2/90
5	5. Star Wars	79	8
6	16. Star Wars	78	8
7	17. Star Wars	77	7/90
8	8. Star Wars	72	9/90
9	(9) Shinobi	72	9/90
10	(10) Turrican	71%	8/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power Wertung	Test in Ausgabe
11	8. Star Wars	Atari ST	88	4/90
12	12. Star Wars	Atari ST	87	6/90
13	13. Star Wars	Atari ST	86	1/90
14	14. Star Wars	Atari ST	85	2/90
15	15. Star Wars	Atari ST	84	3/90
16	16. Star Wars	Atari ST	83	4/90
17	17. Star Wars	Atari ST	82	5/90
18	18. Star Wars	Atari ST	81	6/90
19	19. Star Wars	Atari ST	80	7/90
20	20. Star Wars	Atari ST	79	8/90



Die besten Softwarefirmen

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2	(2) Populous	MS-DOS	92%	3/90
3	(3) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4	(4) Raptor and Tycoon	MS-DOS	91%	7/90
5	(5) Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6	(6) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
7	(7) Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8	(8) Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9	(9) Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10	(10) Pirates	Amiga	89%	4/90
11	(11) Klax	Atari ST	89%	5/90
12	(12) Klax	Amiga	89%	8/90
13	(13) Klax	Atari ST	88%	1/90
14	(14) Klax	Amiga	87%	2/90
15	(15) Klax	Atari ST	86%	3/90
16	(16) Klax	Amiga	85%	4/90
17	(17) Klax	Atari ST	84%	5/90
18	(18) Klax	Amiga	83%	6/90
19	(19) Klax	Atari ST	82%	7/90
20	(20) Klax	Amiga	81%	8/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	Tetris	Game Boy	86	1/90
2	Super Shinobi	Mega Drive	85	2/90
3	Star Wars	PC Engine	84	3/90
4	Tetris	Game Boy	83	4/90
5	Star Wars	Lyrix	82	12/90
6	Star Wars	PC Engine	81	2/90
7	Star Wars	Nintendo	80	3/90
8	Star Wars	Mega Drive	79	12/90
9	(9) Shanghai II	PC-Engine	78	3/90
10	(10) Super Mario Land	Game Boy	77	4/90

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafik RGB PAL	499
PC Engine Core Grafik RGB PAL	399,-
Joyboard XT	49
Joyboard PC	69
CD-ROM	699
Aerobuster	59
Afterburner II	99
Balloon	99
Disk Hard	99
Double Hard	89
Floppy Hard	99
Formation Soccer	99
Game Guard	99
Legend of Axe II	79
Neutopia	79
Robotopus	79
Roadster Saga II	79
Super Star Fighter	109,-
Wonderboy Monster	99
World Court Tennis	99
PC Engine Fan	49
SG Derlus Plus	99
CD Legion	99

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Atomic Robo Kid	Saga Mega Drive
Avenger	PC Engine
B.A. A	Amiga
Battle Command	SN Amiga
Chuck Rogers	Amiga
Dark Queen	Amiga
Dark Lord	Amiga
Ed	Amiga
Elemental Master	Amiga
Enduro	Amiga
Hard Drive	Saga Mega Drive
Kadash	Amiga
Knightmare	Amiga
M.G. 4	Amiga
M. G. 4	Amiga
Power Manger	Amiga
Puzzle	Amiga
Ringside Angel	Saga Mega Drive
Secret of Monkey Island	Amiga
Shadow Car	Saga Mega Drive
Space Quest IV	Amiga
Starlord	Amiga
T.M.N.T.	Amiga
Vastar	Amiga
Wonderboy II	Saga Mega Drive
Y's III	Amiga

ATARI ST SUPER STARS

Captain	69
Chucky	69
Darkstar	75
Dungeon Master	69
F.A.	5
F.A.	59
F.A.	69
F.A.	89
Immer	5
M. T. A.	69
Dr. The Kebab	79
Paradise	69
Power Manger	9
P. A.	69
Populous	69
Supreme	85
Team Tactics	79
Their Finest Hour	39,-
U.V.B.	

ATARI ST

Adv. Tactical Fighter	69,-
Atomic Robo Kid	69
Chuck Rogers 2.0	75
Curse of RA	75
Demolition	69
Epyx Sporting Gold	69
Final Battle	69
Fire & Brimstone	75
F. R. & C. P. I.	69
Invest	69
James Pond	69
Let's Go	69
Lotus Esprit Challenge	69
Witro	69
Power Pack	69
Soccer Mania	69
Super Off Road Racer	69
Turrican	69
Maxima	69
Wings of death	75
W.V.B.	

IBM

A. T. D. S.	89
Battle Chess	89
Buck Rogers	85
Curse of RA	89
Epyx Sporting Gold	69
Flight of the Intruder	69
Island	85
Islands in the Mist	79
Kings Bounty	85
Kings Quest	89
L.H. A. T. C.	119
On the Road	79
Populous	79
Prince of Persia	75
Quest for the Holy Grail	69
R. A. S. T. S.	99
Secret of Monkey Island	79
S. M. J. C. S.	69
Stormtrooper 25	85
Team Tactics	95
Test Drive III	89

Tunne & Tro	79
TV Sports Basketball	89
Their Finest Hour	89
U.V.B.	99
Wing Commander	99
ADL Sound Card	289
Soundblaster	399

AMIGA SUPER STARS

Adobe	75
Captive	69
Chaos	69
Curse of RA	79
Dragon	89
Dungeon Master	79
F.A.	79
F.A. Miss on D.S.	59
F.A. Mission Disc	69
F.A. Stealth Fighter	89
F.A. 500	5
Sh. do	69
M. T. A.	69
On the Road	79
Paradise	69
P. A.	75
Populous	69
Populous Data Disc	39
Power Manger	79
Supreme	85
Team Tactics	85
Their Finest Hour	79
Ultima	89

AMIGA

A-10 Tank Killer	85
Atomic Robo Kid	69
Axe	69
Curse of RA	59
Edt on One	75
Epyx Sporting Gold	69
Fatal Heritage	75
Golden Axe	69
Invest	69
James Pond	69
Killing Game Show	69
Let's Go	69
Lotus Esprit Challenge	69
Magic Fly	75
Neutopia	69
Witro	69
Op. up	69
Operative Warrior	69
Operation Sprague	85
Plotting	69
Power Pack	69
Prince of Persia	69
Shadow of the Beast 2	69
Soc. M. A. T.	69
Super Off Road Racer	69
Team Tactics	85
Frank World	79
Turrican	39
U.N. Squadron	69
Vex	69
Wing Commander	99

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsolle + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsolle ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99
Arceus Power Stick	139,-
Arrow F. A.	99
Axix 72	109
Badman	99
Dynasty Duke	99
E-Swat	99
Fire Shark	109
Granada	109
Ho Fire	99
Inspector X	99
Phantasy Star II Engl.	109
Populous	99
Rainbow Island	99
Strider	99
Thunderforce III	99
U.V.B.	

C64 DISK

Atomic Robo Kid	45
Boxing Manager	45
Curse of RA	39
F-16 Combat Pilot	55
F. A. S. Quest	45
Golden Axe	45
Int. 3D Tennis	45
Kick Off II	45
Kings Bounty	59
Manchester UTD	45
Night & Day II	55
Ninja Remix	45
Secret of Silver Blade	75
Skil on D	45
Soccer Mania	45
Space Rogue	59
Starlight	49
Turrican	45
Vendetta	49
U.V.B.	

C64 SUPER STARS

Bards Tale IIT	59
Buck Rogers	89
Champions of Krynn	75
Curse of the Azure Bonds	75
Dragon Wars	49
Edt on One	55
Edt on One	55
Edt on One	69
Edt on One	45
Edt on One	49
Edt on One	55
Edt on One	55
Edt on One	5

GAMEBOY

Batman US	85
Blodia JP	49
Bubb & Ghost	65
Cosmo Tank JP	59
Double Dragon US	5
Final Fantasy JP	85
Fortress of Fear US	69
Heretic Force US	65
Nemesis US	65
NFL Football US	65
Paperboy JP	65
Penguin Boy JP	59
Pipe Dream JP	59
Populous JP	49
Populous JP	49
Shogun JP	49
State of War US	69
Updown US	65
T.M.N.T. US	69
Wizard & Warrior DT	49
Zoids JP	59
Gameboy Konsolle	69
Game Boy	49

Bemerkung: L-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stammesmitgliedern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage ist zu berücksichtigen, dass der Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 6,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsendungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Strasse, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon: (089) 760 51 51, Telefax: (089) 769 80 24

089 / 7605151

POWER TIPS

Heft
1/91



ZUM SAMMELN

Power-Tips

Colosseum Spectors

f

Falcon — Mission Disk I

r

Search for the King

Jack

Vik

f

Dr. Bobo antwortet

Chaos sinkes back: Ultima IV
Might & Magic II 10

Die Antwort zu Legend of Zelda:
Tower of Babel: Y's.

Die Antwort zu Dragon Wars.

Die Antwort zu Bard's Tale II 103

Schummelecke

Wings: Apprentice, Starlight 2

Prince of Persia, Lin Wu's

Videospieltips

Super Hydride 104

Super Monaco GP Heavy Unit 108

Sokoban II, Bloody Wolf, Chip's
Challenge, Image Fight 109

Golf: Metal Gear K&K, Double
Dragon I, Formation Soccer,
Teenage Mutant Ninja Turtles
Bonze Adventure 110

Lode Runner, DJ Boy, Mega
Drive's Bastelstunde, Devil's
Crash, Cyberball, Trojan
Lock'n Chase 111

Clue Book

Dragon Wars Teil I

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Peter Str. 2
8013 Haar bei München

TIP

DES MONATS

Cadaver

Gregor Schmid aus Berlin war der Schöneiste und hat sich die 500 Mark für den Tip des Monats mit seiner hervorragenden "Cadaver"-Komplettlösung verdient!

Die Karten sind identisch zu den von der Auto-Mapping-Funktion gezeigten Die Nummerierung entspricht dem optimalen Weg. Es sind in der Lösung nicht alle Teilprobleme aufgeführt (man will ja selber auch noch was rausfinden) sondern nur die, die für das Erreichen des jeweils nächsten Levels bzw. Ziels gelöst werden müssen.

Level 1
Bei 5 ist ein Edelstein hinter den Säcken versteckt. Der Schlüssel für 11 liegt in 10. Der Hebel in 11 öffnet die Tür von 8 nach 12. Die Wand in 12 wird abgetragen, indem man den Pickel dagegenschiebt oder wirft. In 14 ist die Reihenfolge für die Knöpfe 1, 4, 3, 2, das öffnet die Tür nach 67. Der Schlüssel für die Zellen in 17 liegt in 15 unter den Knochen. Die Kiste in 18 enthält die Totenmünze für 57. In 24 den Edelstein mitnehmen. Der Knopf öffnet die Grube in 25. Vor dem Abstieg das Seil in die Grube werfen. In 26 hat die Ratte den Schlüssel für 27. In der Kiste ist die Urne für 64. In 28 sind die übrigen vier Edelsteine, die man zusammen mit den anderen in den Sumpf in 26 wirft. Man hätte nur wohl in 0 rauskommen sollen, landet aber in 58. Wenn man allerdings nach Süden rausgeht, steht man doch in 28. In 30 ist ein Schlüssel im Skelett versteckt (für 33 oder 34). Das Monster in 38 muß man abschießen, da es den Schlüssel für die Kiste in 43 hat. In 41 nimmt man das Schwert und die drei rötlichen Teile, sie gehören dem König. Damit kommt man durch Knopf-

drucken in 42 in die Schatzkammer, wo man die Krone findet. In 45 öffnet man die Tür zu 52, indem man auf die Flammen springt. In 49 läßt man jeweils ein heiliges Wasser in die Schale fallen und trinkt dann daraus. In 53 ist der Schlüssel für die Truhe in 63, für die man aber erst den "Entzaubern"-Spruch aus einer der Urnen in 58 braucht. Dazu schiebt man die Urnen einfach vom Sockel. Außerdem schiebt man dort die vier Steine vom Altar. In 57 läßt man die Totenmünze auf den Altar fallen, in 59 die Fieschaxe. Die Kiste in 63 enthält die Urne von Carolus, die man in 46 auf seinen Altar fallen läßt, worin man einen unbekannten Spruch entziffern kann. Es ist ein "Massaker"-Spruch und die einzige Möglichkeit, den Drachen in 67 zu töten. Wenn der Drache erledigt ist und man die Krone hat, kann man den Knopf in 67 drücken und in 68 den Hebel ziehen und man ist in

Level 2

In Level 2 müssen sechs Teleporter, ein Smaragd und die Urne von Hauptmann Axel gefunden werden. Die Urne befindet sich gleich in 4 (zuerst die Asche in die Urne tun), die Teleporter liegen in 3, 15, 25, 33, 47 und 73, und den Smaragd bekommt man im Labyrinth. Die Probleme im einzelnen: In 4 und 7 dienen die Schädel als Schalter, die durch Dagegenspringen ausgelöst werden. Den Hebel in 6 muß man umlegen, wenn beide Lichter über der Tür aus sind. Den Wildensbrecher-Spruch aus 4 kann man in 7 aufladen. In 9 legt man die Hebel in der Reihenfolge "1-3-2-1" (von links nach rechts) um und drückt dann den Knopf. Den Schia'spruch, den man in 13 findet, benötigt man gegen die Augen in 21, 23, 29, 34 und 42. In 22 kann man die Kiste öffnen, wenn man erst ins Bett und von dort auf den Topf springt. In 24 verbirgt sich ein

Schalter in der Trophäe. In 26 schiebt man solange Flaschen vom Podest, bis man den Schlüssel für 27 findet. In 28 liegt ein Schlüssel unter dem Podest an der Nordwand. Den verwendet man gleich in 28, zieht dann an der Kette und springt ins Loch. In 30 findet man dann die Schlüssel für 21 und 32. In 32 darf man die Bodenplatte, auf der der Spruch liegt, nur betreten, wenn an der gegenüberliegenden Tür das Licht aus ist. In 35 benötigt man die vier Münzen aus 8, 13, 32 und 35. Die Kiste in 37 läßt man sich vom Monster auf dem Podest runterschieben. In 38 wartet man, bis man den Selbstmordtrank bekommt, den man dann gegen den Mund wirft. In 44 erhält man die beste Ausbeute, wenn man den Öffne-Kiste-Spruch auf die mittlere und die kleine Kiste anwendet. Den erhaltenen Ausdauertrank kann man gleich ausbeuteln. In 43 braucht man den Stärkertrank aus 36. Nach Einnahme kann man die Säule verschieben, die man direkt vor die drei Gegenstände auf dem Podest schiebt. Diese rutschen dann auf die Säule, und man kann sie abstreifen, wenn man die Säule wieder unter das Brett schiebt. Jetzt braucht man in 10 die Edelsteine aus 42 und 44. Den Schlüssel in 46 schiebt man erst vor sich her, bis man durch die Stangen durch ist, dann hebt man ihn auf. Hinter dem schwarzen Wandbehang in 48 (dagegen springen) ist ein Knopf. In 49 öffnet man mit dem Knopf das kleine Loch, in das man den Speiß aus 50 steckt. Damit öffnet sich die Tür nach 51, wo man den Mund futtert. Jetzt den Teleporter aus 47 nehmen.

In 53 muß man nachdem man den Hebel gezogen hat, den Edelstein mit ein paar anderen Gegenständen aus dem Wirkungsbereich der beiden Blöcke schieben, erst dann kann man ihn aufheben. In 54 spart man sich die Fütterung und wirft gleich das Gift gegen den Mund. Der Knopf in 55 steuert die Flammen in 56. In 57 kommt man zuerst an der zweiten Stange von rechts nach hinten und an der zweiten von links wieder raus. In 61 braucht man wieder drei Edelsteine, diesmal aus 53, 56 und 60. In 67 kann man die Kiste mit Hilfe des Handschuhs aus 49 öffnen. Der Schlüssel für 70 liegt in 68. In 70 beide Schalter in den Schädeln umlegen, die



Da hat sich doch tatsächlich neu ein Leser bei uns beschwert, wir würden die Lösungen zu besonders schweren Spielen viel zu früh veröffentlichen und Euch damit den ganzen Spaß verderben. Ein gutes Beispiel dafür, daß man es im Leben wirklich nicht allen recht machen kann. Natürlich werden wir Euch auch weiterhin mit brandaktuellen Tips versorgen, es liegt schließlich in Eurem Ermessen, ob Ihr Euch eine Komplettlösung zu Gemüte führt oder nicht. Ich persönlich greife erst zu Lösungshilfen, wenn ich wirklich nicht mehr weiter weiß und denke, Ihr haltet es ebenso. Es ist doch immer wieder ein beruhigendes Gefühl, wenn eine Komplettlösung

in der Schublade liegt, dann ist jedes schlimme Monster nur noch halb so gefährlich.

Mit der sehr umfangreichen Komplettlösung von Gregor Schmid habt Ihr "Cadaver" in Null Komma nichts gelöst. Also lieber erst einmal selber versuchen. Schreibt uns mal was Ihr von dieser Problematik haltet.

Jetzt noch ein Aufruf an alle Geschicklichkeits- und Denkspielfreunde. Auch diese Genres lassen sich prima zu Tips und Karten verarbeiten. Die 500 Mark Prämie muß ja nicht jeden Monat an einen eifrigen Rollenspieler gehen. In diesem Sinne, viel Spaß und frohes Schaffen, wünscht Euch Volker



Die ersten 61 isometrischen
Räume von Cadaver

Teleporter vom Tisch scheben, woraufhin er zerbricht. Mit dem anderen kommt man zurück nach 61. Im Labyrinth geht man zunächst auf beliebigem Weg nach 90, wo man die Räume 87 und 78 freigeordnet, wo man ebenfalls die Hebel umlegt. Jetzt den Teleporter in 77 nehmen, nach 75 gehen und den Smaragd nehmen. Damit ist man komplett, um in die Haupthalle zu gehen. Bevor man 92 betritt, sollte man übrige Ausdauertränke aufbrauchen, da alle Waffen und Magie dort verschwinden. Dann setzt man Axels Urne auf ihren Platz, anschließend den Smaragd und wirft alle sechs Teleporter in das Loch. Jetzt

zieht man den Hebel in 93 und betritt den Kreis Level 3.

Dies ist der umfangreichste Level. Es müssen die Zutaten für einen Trank besorgt werden. Dafür benötigt man zuerst die Krone aus 10, die man dem König gibt. Mit dem Schlüssel aus 8 muß man zuerst in 9 die Tür nach 10 von außen aufsperrn, bevor man sich in 7 in die Grube fallen läßt. Als erste Zutat sind nun die Kräuter aus 28 zu holen. Dafür muß man zuerst in 15 mit dem Schlüssel aus der Kiste in 19 die Plattform nach unten fahren lassen. Dann steigt man die vier Kerzen aus 8, 21 und 22 in die vier Kreise in 18. Der

Schlüssel für die Kiste mit den zwei Kerzen in 21 befindet sich in einem der Tränke in 22. Jetzt betritt man in 25 die vier Kreise und landet in 18, wo jetzt eine Kiste mit einem Ring steht, mit dem man wiederum die Schatulle in 27 öffnen kann, die den Schlüssel für 28 enthält. Von den Knöpfen in 26 muß erst der linke, dann der rechte gedrückt werden. Drückt man jetzt den in 27, erhält man einen der vier Juwelen für 42. Als zweites muß der Trank "NODOS" aus 36 besorgt werden. In 29 muß man alle Münzen auf sammeln, bevor der Zeiger an der Nordwand unten ankommt. Man kann diesen aber durch Betreten der mittleren Bodenplatte wieder nach oben bringen. Hat

man alle Münzen, erhält man zwei Juwelen, und die Türen nach 30 sind offen. In 30 wirft man z.B. die zwei Juwelen auf das Brett rechts von der Kugel, so daß diese links ins Loch fällt. In 34 braucht man den Fels und den Schlüssel aus 33, der in der Fleischhaxe versteckt ist, die sich in dem Faß mit dem Schweinekopf befindet. Damit kann man die Kiste öffnen, die u.a. einen Massakerspruch und eine Münze enthält. Wenn man den Fels in das Loch steckt und dann den Hebel zieht, findet man eine Möglichkeit, die Fässer zu zerstören, von denen einer einen Schlüssel enthält. Diesen setzt man in 35 ein. In das so entstandene Loch setzt man wieder den

Und weiter geht's:
Die Bitmap Brothers haben ihre
Welt gut gefüllt.



Fels und zieht den Hebel, der hinter den Fässern versteckt ist. Damit befindet sich der Fels in 36. Zunächst muß man aber in 33 die Spinne mit dem Massakerspruch töten und den Schlüssel mit Hilfe des Brennholzes aus der Kiste in 35 zwischen den Stangen durchschieben. Damit kommt man jetzt nach 36, wo man den falschen Trank und ein Brennholz auf das Brett rechts vom Felsen wirft, so daß dieser das Faß runterschiebt. Darin findet man jetzt den echten Trank NODOS, und mit der Münze kommt man aus dem Raum wieder raus. Das nächste Zielobjekt ist der Sack mit weißem Pulver aus 49. Große Probleme stellen sich dafür nicht, man muß lediglich überleben. Wenn man in 50 versucht, den Schalter in dem Loch zu treffen, braucht man lediglich etwas Geduld. Der fünfte Versuch sitzt. In 51 hätte man eigentlich nicht genug Zeit, das ganze Gold einzusammeln. Wenn man sich jedoch sofort vor die rechte Tür unter der mittleren Stange stellt und wartet, bis diese runterkommen und dann den Raum verläßt und wieder betritt, hat man alle Zeit der Welt. Die Hebe in 53 müssen von rechts nach links umgelegt werden. In 57 muß man ein paar Treffer einstecken. Wenn man den Block als Schutz runterläßt, sperrt man sich nur ein. In 58 muß man sich beeilen, man braucht die Sachen, die dort liegen und hat nicht viel Zeit. Nun wäre der Trank eigentlich fertig, er muß aber noch mit einem Spruch veredelt werden, den man in 69 bekommt. Unter den Knochen in 61 steckt der Schlüssel für eine der Schatullen aus 58. In 63 ist der Schlüssel für die Schatulle in 64 hinter dem Schild versteckt. Außerdem schießt hier nach etwas Zeit ein Tierschädel aus dem Loch.

Der Schlüssel für 65 liegt in der Schatulle in 64. Dort ist außerdem hinter der Kiste der erste von drei wichtigen Zauberstäben versteckt. In 65 zieht man die Kiste auf dem Podest nach links und legt den Hebel um. In 66 kann man sie jetzt mit einem Spruch öffnen. Im Kissen findet man eine Schatulle, mit der man den Messingschlüssel in den Schlüssel für 68 verwenden kann. Außerdem ist unter der Rüstung der zweite magische Raketenstab. In 68 baut man sich mit Hilfe von Knopf und Hebel eine Trap-

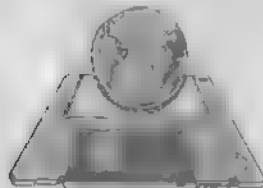
pe und kommt damit nach 69, wo man das Symbol aus 66 auf den passenden Sockel legt. Bevor man den Griff nmmt, muß man die Not z auf dem anderen Sockel lesen, aber nicht nehmen. In 70 kommt man mit Hilfe einer Kombination aus Sprung- und Schnellgreitsprung auf das Podest. Den Schlüssel für 72 bekommt man, wenn man in 65 die drei Zauberstäbe auf die zugehörigen Sockel legt. Man darf die Stäbe vorher und nachher durchaus verwenden, nur nicht leer machen. In 72 läßt man nun den Schlüssel aus 63, den Wein aus 64, das Buch aus 68 und die Schatulle aus 69 in die farblich passenden Löcher fallen und bekommt den Spruch. Leider besteht der König darauf, den Trank nur aus einem Keck zu nehmen. Den findet man letztendlich in 21. Vorher muß man aber nach 81 und um dorthin zu gelangen muß man zuerst von den vier Ladungen des Massakerspruchs eine in 74 und drei in 77 einsetzen. In 75 befindet sich der Schlüssel für 73 hinter dem Block, den man mit Hilfe

eines Stärketränks wegziehen kann in 78 muß man die Goblestolen um nach 79 zu kommen. In 80 ist ein Schlüssel im Kissen versteckt. Damit kann man in 81 die Kiste öffnen und die drei Poltergeistsprüche loslassen, woraufhin die bislang nicht zugängliche Kiste vor dem Kelch nach 21 versetzt wird (schön daß man nochma den ganzen Level absuchen kann). Endlich läßt man also den Kelch in den Trank fallen und reicht ihn dann dem König. Mit dem Schlüssel geht man nach 83, die Treppe in 84 führt rakt in Level 4.

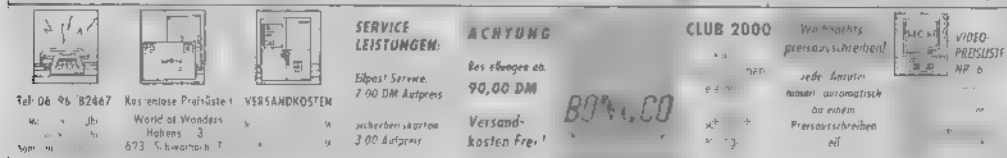
Das große Ziel sind hier vier goldene Schlüssel, von denen je einer in 22 und 35 und zwei in 57 zu finden sind. In 1 erhält man einen Stab zum Türaufschließen, wenn man (nachdem man die Kiste geöffnet hat), die vier wackigen Bodenplatten oben beginnend im Uhrzeigersinn abgeht. Der Dämonenbannspruch, den man in der Kiste in 3 findet, ist absolut notwendig. Erst nachdem man ihn gesprochen hat, sind die Dämonen verwund-

ber in 17 und 28 kann man sich noch damit helfen, daß man eine Kerze in den Kreis fallen läßt in 48 und 65 geht aber nichts mehr in 7 ist im rechten Busch der Schlüssel für die Kräfte versteckt. den Wein daraus opfert man in 10 auf dem Altar. Außerdem ist in 7 hinter dem rechten Vorhang ein Knopf, der den Durchgang zu 8 öffnet. Im Raum mit dem Fragezeichen dürfte sich wohl die Kapelle des Königs befinden, für die der Schlüssel eigentlich in 13 hätte sein müssen, aber da war nichts zu finden. Man muß diesen Raum aber nicht betreten, um weiterzukommen. Die Bomben in 8 benötigt man dort sowie in 9, 14 und 15. Die Falle in 9 wird überbrückt, wenn man in 10 den Altar wegzieht und den Knopf dahinter drückt. Dafür braucht man den Stärkerank aus 13, der aber erst mit dem Spruch aus 10 aufgepeppt werden muß, der wiederum erst in der Schatulle aufgedeckt werden muß, die im Kissen in 6 versteckt ist. Die Doppelfalle in 12 läßt sich nur mit einem guten Sprung unter Zuhilfenahme von Sprüngen

Schnel Igekeitstrank überwin-
den Die Vergiftung in 13
scheint sich nicht vermeiden
zu lassen das Gegengift be-
kommt man dann in 16. Der
Schlüssel den man für die
Weinopferung bekommen hat,
sperrt in 14 nur, wenn sich der
Uhrzeiger auf 12 befindet Aus
16 benötigt man noch das
Glasfäschchen und aus 15
den Schlüssel, dann geht's in
13 weiter Der rechte Hebel in
12 öffnet das Schlüsselloch in
13, der linke macht die Tür
nach 13 wieder auf Den
Schussen des Dämons in 17
kann man mit etwas Geschick
ausweichen Die Schussel aus
22 stellt man in 25 unter die
Pumpe und füllt sie Dann stellt
man sie auf die 2 sterne in 20
und füllt sich in 26 Öl in das
Glasfäschchen Das ölt man
auf die Flamme in 22 fallen
und bekommt so den ersten Schus-
sel Der Schlüssel für die Kiste
in 25 befindet sich übrigens in
einem der Krüge in 22 Nach-
dem der alte Sprungtrank
schlecht geworden ist muß
man sich erst den neuen in 27
besorgen, indem man Steine
hinter die Kugel wirft bis sie



COMPUTERSHOP
OF THE 90'S

[illegible]



den Trank durch die Stäbe schiebt. Damit kann man sich den Schlüssel in 24 vom Sockel holen. Den Hebel in 31 sollte man nicht ziehen, er scheint den Hebel in 34 zu blockieren. In 35 muß man die Buchstaben so verschoben, daß "DIANOS" waagrecht zu lesen ist. Außerdem ist hier der zweite goldene Schlüssel in der Kiste. Für den Dieb in 37 braucht man den alkalischen Trank aus 36 und dann das Gift aus 40.

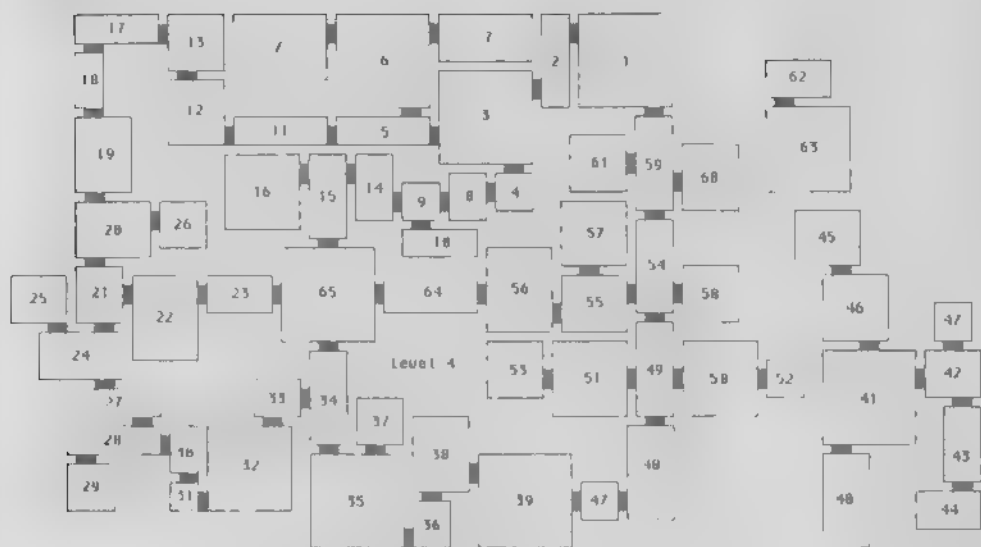
In 39 probiert man eine Fallgrube nach der anderen aus, das bringt vor allem Geld und ein paar nützliche Tränke und Sprüche. In 50 zieht man an den beiden Hebeln, um ein genaues Abbild des Raums 51 zu bekommen. In 54 stellt man mit

Hilfe der Hebel und der Zahlen darüber (wobei oben=plus, unten=minus und Mitte=null) nacheinander die Zahlen 29, 33, 16 und 7 ein. In 58 stellt man die Kiste an die zweite Stelle von rechts, direkt an der oberen Wand, stellt sich drauf und springt. Das liefert einen der vier Planeten. Die anderen findet man in 53, 55 und 56. Damit geht man nach 63 und wirft sie in die richtigen Löcher, d.h. den kleinen in die Mitte, den mit den zwei Monden links unten, den der von innen leuchtet, links oben und den vierten ins übrige Loch. Jetzt geht man nach 57, untersucht den Globus, drückt den Schalter und bekommt die beiden letzten Schlüssel. Damit geht man nach 65 (am besten über 23)

und schließt die vier Löcher in der Reihenfolge 1, 4, 3, 2 auf. Für diesen Raum empfiehlt sich übrigens der Unsterblichkeitstrank. Jetzt nur noch in die Mitte gehen, und man ist in Level 5.

Die deutschen Texte sind im fünften Level leider ziemlich durcheinander gekommen, so daß man diesen auf Englisch spielen sollte. In 1 und 2 findet man zwei Marmorsteine, die man in den Schädel in 2 steckt, der nach Betreten eines Bodenkontaktes erscheint. In 3 muß man trotz der damit verbundenen Schwierigkeiten die beiden Flaschen mitnehmen. In 4 sollte man den ersten Block gleich wieder runterlassen (man kommt gerade noch unten durch), bevor man den

zweiten Hebel zieht. Hinter dem zweiten Block ist ein Loch, das einen Stärketränk enthält, mit dem man den Block in 6 wegziehen kann. In der Kiste in 7 findet man Kamus Wilensbrecher, das Hauptinstrument bei der Beseitigung von Dianos. Mit jedem grünen Juwel, das man aufammelt, wächst seine Kraft. Die Urne in 9 stellt man in 7 unter die Presse. Die vier Stäbe in der Kiste in 11 kann man getrost liegen lassen, die grünen Kugelmonster sind nicht kleinzukriegen. Nachdem man sich der Tränke in 12 bemächtigt hat (den Unsterblichkeitstrank aufheben), läßt man das Opferblut auf den Totenkopf fallen und geht dann selber drauf. Dadurch landet man auf den Sockeln in 6 und



sollte hier sehr genau springen. Der Hebel in 14 öffnet die Tür nach 15. In 15 findet man im Schädel ein T-Geräte und eine Münze. Die Juwelen, die in 16 immer hinter dem Monster herunterfallen, muß man leider holen. Nach fünf Stücken kommt dann ein Schlüssel. In 17 läßt sich ein Fall in die Grube kaum vermeiden. Man benötigt nur die Kugel, die man wieder unter die Presse legt, und das Buch. In der Kiste in 18 findet man eine Flasche Spinnengift, die man in 20 auf den Boden fallen läßt und sich so bewegt, daß die Spinne dagegen rennt. Die Gegenstände, die in 21 in der Luft hängen, bekommt man später auf dem Rückweg von 31. Nachdem man in 23 die Kombination eingestellt hat, die die (sehr leichten) Rätsel aus dem Buch in 17 ergeben, zieht man in 24 den Hebel, der die Löcher in 25 zugänglich macht. In die Schale in 25 läßt man Ragnars Trank aus 3 fallen. Damit kann man jetzt die beiden Bleistone in Gold verwandeln. In 27 muß man wieder einen Stärketrank zu Hilfe nehmen, um die Plattform über die Fallgrube vor der Tür zu schieben. Die Notiz in 28 sagt eigentlich, daß man das Kästchen aus 25 jetzt aufmachen darf. Entgegen der deutschen Aufschrift ist der linke Schädel für Gold und der rechte für Amethyst. Auch bei



Ob Ausdauer und Glück für die letzten drei Cadaver Level wohl ausreichen?

Deutsches Afrika-Korps

Diese historische Simulation beschäftigt sich mit dem Nordafrika Feldzug in den Monaten März 1941 bis Februar 1943. Mit diesem exzellenten Spiel können Sie den Kampf zwischen den Deutschen und den Briten im Nordafrika Feldzug miteinbringen. Das Spiel ist für 2 bis 4 Spieler geeignet. Es ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler geeignet.



...kostenloser Katalog auf Anfrage... Händleranfragen erwünscht...

Preis: 4,95 DM 4755 Holzwickede

Telefon: -Werktags von 10.00 - 7.00- 02301/2647

Titel	Alltag	ST	CS	MM
Back Rogers	79,95		64,95	79,95
Days of Thunder	69,95	69,95		74,95
Legend of Farghall	69,95	69,95		79,95
Leisure Suit Larry 3	89,95			
Monty Python's Powerpoker	54,95	54,95	44,95	69,95
Powerpoker	74,95	74,95		
Prince of Persia	69,95	69,95		79,95
Dragonflight	69,95			
Apprentice	59,95	59,95	39,95	

Tel.: 0511/ 72 40 170

WEIHNACHTSANGEBOTE

Spielemagazine US/Englisch/Japanisch ab 1,5 DM, PAL
Game Boy incl. Spiel 1,50 DM
Sega Mega Drive incl. Spiel 3,39 DM
Versch. JS Spiele für Mega Drive ab 2,00 DM,
auch Zony Golf, Burning Force usw.
Klax 80 DM / Calums 80 DM / Moonwalker 90 DM
Neuheiten: Road Busters a.A. / Axis a.A. /
Rainbow Island a.A. / Strider a.A. / Dynamite Duke /
Arcade Power Stick / Mickey Mouse / Fatman / Arrow Flash
Fire Shark usw. (alle Spiele lieferbar)
In Kürze: Dick Tracy / Paperboy / Techno Cop / Granada /
Super Airwolf, Wonder Boy III in Monsterland
Wir führen auch Sega Master und Nintendo DT/US

Wir bieten 5% Vorbestellrabatt auf noch nicht erschienene Spiele
und SCHNELLE LIEFERUNG - NM 10 DM / Vorkasse 5 DM / Express + 5 DM

BITTE PREISLISTEN ANFORDERN!

TELESPIELVERTRIED REINHOLD EPPENBACH

Mähringerstr. 97, 7200 Tübingen
Telefon 07461/13240 od. 07463/885

Auslieferungszentrale Berlin: Double Trouble Videospieleclub
Matthias Herrendorf Bürgerstraße 29, 1000 Berlin 47, Telefon 030/6849816

dem Buch n 29 ist der deutsche Textkaputt. Darin steht eigentlich, daß die Heerfolge der Schadel in 38 Jet, Tigerauge und Türkei ist. In der Kiste in 30 findet man u.a. zwei Jade-Steine, eine grüne und eine rote Schatulle. Wenn man jeweils einen Jade-Stein in das grüne Kaschken steckt und dann das rote öffnet, erhält man die beiden Heliotrope für 39. Außerdem ist dort wieder eine Flasche Opferblut und ein Schlüssel, wenn man erst mal zurück in den Keller muß. In 32 findet man u.a. einen Bannspruch, der das zweite wichtige Teil für Dianos ist. Dann setzt man das Blut ein und landet in 31, wo der Bock jetzt oben bleibt. Die Karte verändert sich dabei etwas. 7 ist jetzt nicht mehr mit 6 verbunden, sondern mit 33. Außerdem gibt es in 2 jetzt eine Treppe, die nach 36 führt. Dort findet man u.a. einen Animagiespruch, den man auf einen der Machtjuwelen in 3 anwendet, nachdem man ihn vom Sockel geschoben hat. Dadurch bekommt man den ersten Turm. Den zweiten erhält man, indem man den Versierungsspruch aus 33 auf das Flaschchen mit der Heilbaren Flüssigkeit aus 21 spricht. In 37 nimmt man einen Schluck Unsterbliche Isitrak und läßt dann die Flasche fallen, bevor man über die Pfähle läuft. Nachdem man die drei Schädelschlösser in 38 geöffnet hat, braucht man in 39 Nerven. Im Tagebuch des armen Kerls in 15 stand, daß man sich vor keinem Schädelschoß fürchten soll, also stiehlt man sich einfach vor den Schädelschlössern. Tatsächlich verliert er seine böse Wirkung haarscharf, bevor man tot ist. Jetzt kann man ihn mit den beiden Heliotropen öffnen. In 40 nimmt man erst mal was man an Ausdauer trinken noch übrig hat und legt dann den Willensbrecher und den Bannspruch ab. Dann geht man nach 42 und dort gleich durch die mittlere Tür. Dadurch bekommt man in 11 nochmal eine Ladung Juwelen, die dem Willensbrecher den letzten Schliff geben. In 37 hebt man den Trank wieder auf, nimmt einen Schluck und nimmt ihn diesmal mit nach 40, wo man ihn in die Kiste legt. Dorthin kommen ebenfalls die Willensbrecher und der Bannspruch. Diese Gegenstände findet man nun in der Kiste in 42 wieder. Man wartet, bis Dianos auftaucht, nimmt den letzten Schluck aus dem Trank

stiehlt sich direkt neben Dianos und spricht den Bannspruch auf ihn. Danach gibt man ihm mit dem Willensbrecher den Rest.

Earthrise

Ulrich Wimmeroth aus Köln hat das Adventure "Earthrise" von Interstel gelöst. Zusammen mit ein paar Karten dürfte Ihr jetzt keine Schwierigkeiten mehr haben.

Kurz e-n paar Worte zur Story. In ferner Zukunft werden Mineraien auf Asteroiden im Weltall abgebaut. Jene Planeten werden ausgehöhlt und mit einem Triebwerk versehen, auf das man ihn steuern kann. Ein solcher Asteroid namens Sous ist aus seinem Kurs gekommen und fliegt auf die Erde zu. Funksignale werden nicht beantwortet, die Katastrophe droht. Jetzt kommt unser Held auf die Erde, ihm wird befohlen, Sous zu besuchen und alles wieder ins Lot zu bringen. In der Umlaufbahn um Sous angekommen, wacht unser Held aus dem Kälteschlaf auf, und los gehen die Probleme. Sehr viel ist in der Raumfähre nicht zu tun, man steigt die Leiter nach oben in den Kontrollraum und holt sich die Sauerstoffflasche aus dem Ständer an der Wand. Dann zur Luftschleuse (ein Diagramm der Raumfähre ist auf der Rückseite des Manuals zu finden), dort ist eine Schatulle mit der man den Schrank rechts öffnen kann. Hier nimmt man seinen Raumhelm. Jetzt kann man in 02 & Fuel Storage-Raum an dem Ventil seine Sauerstoffflasche aufladen. Wieder im Kontrollraum legt man sich in die Control Couch und öffnet die Landing-Bay-Tür. Dann ab zum Schiff. Vorsicht! Helm aufsetzen, einsteigen, in den Stuhl setzen und Knöpfchen drücken. Nächste Station ist dann der Asteroid. Hier sollte man ein wenig rumlaufen und sich die Gebäude einprägen. Trifft man auf einen kleinen Einstieg mit Leiter, so sollte man den nehmen (aber ruhig erst die vierten Tode ausprobieren), und schon ist man in der Station drin. An einem Schreibtisch entdecken wir ein paar Knöpfe, einer davon öffnet einen Schrank, in dem wir den Scherheisausweis finden. Lassen wir uns in der Mitte des Raums entseuchen (bitte den Knopf für Menschen drücken), können wir ungehindert weiter

den normalen Eingang) Ohne Energiebarriere können wir uns jetzt mal den Raumanzug auf dem Boden genauer ansehen, und schon haben wir einen Schraubenzieher Eink eines Goldstück nehmen wir natürlich auch mit!

Rauf auf den Funkturm ist der nächste Schritt! Oben angekommen, entfernen wir die Schraube von der Abdeckung links. Jetzt läßt sich diese Abdeckung elektrisch am Schalter rechts öffnen. Bevor wir erneut sterben, klettern wir wieder runter und öffnen mit der Kombination rechts 3, links 1, rechts 6, links 4 die Box am Mast und durchtrennen die Kabel. Und wieder rauf! Hier stehen die Räder still, und wir kommen leichtesten an Schraubenzieher Nummer 2. Und jetzt? Klar, rein in die Station zum Monsterkollern! Im Labor ist jetzt die Zeit für unsere Krikerbiene reif. Mit ihr geht es im ersten Stock durch die südliche Tür ins Vakuum. Damit unser Biennen nicht zerplatzt, stecken wir es in den Food Cylinder. Bei einem miesen Monster angekommen (dem Zeld) lassen wir ein nettes Free Bee heraus, und schon haben wir eine Sorge weniger! Im Chelzimmer nehmen wir die Lötlampe (Torch) und spazieren zurück ins Labor. Dort stellen wir unseren Freund wieder in sein Stübchen (das gibt Punkte). Zeit mal die Energestation des Planeten aufzusuchen, den Riß im Boden überbrücken

wir mit der Leiter, und das grüne Monster erschließen wir locker mit dem Laser. In einem Gang, erreichbar durch eine Tür in der Mitte des Raums, lösen wir ein kaputtes Kabel zu recht. Beim Verlassen des Schraubenschlüssel nicht vergessen. Nächster Stop: Waldlandschaft. Die ist natürlich nicht echt, sondern nur ein gutes Hologramm. Mit ein wenig Suchen finden wir die versteckte Tür des Kontrollraums. Mit unserem Schraubenzieher 2 öffnen wir eine Abdeckung und schneiden uns ein schönes Stück Kabel raus. Ach ja, das Stachelmonster vorher ist natürlich kein Problem, einfach nur den Magneten einschalten. Ein vorletztes Monster wartet auf uns, die Gottesanbeterin. Mit dem Schraubenschlüssel öffnet man das Ventil in der Wand und schon ist das Monster Nummer 5 nicht mehr. Also jetzt sind wir in der Maschinenkontrolstation und wir erinnern uns an die Aufgabe, den Antriebs von Sous wieder zum Laufen zu bekommen, um unsere Erde zu retten. Im Nebenraum ersetzen wir das fehlende Kabel durch unser mitgebrachtes Stück. Für alle, die sich wie ich die Haare raufen, weil der dumme Parser uns nicht erlaubt, das Kabel zu ziehen. Der Befehl lautet: "Pull Wire" (oh Mann!) Jetzt wird im Hauptraum der Antrieb aktiviert, und wir sind fertig. In unserer Landefähre wartet allerdings noch eine

große Überraschung auf uns. Aber ein gezielter Wurf mit dem Kuchen, und der Weg ist frei. Hinsetzen und automatisch betätigen ist nicht schwer. In der Raumfähre sammeln wir letzte Punkte, die Landung-Bay-Tür schließen, automatic flight eingeben, den Helm und die Sauerstoffflasche

an ihre Plätze bringen und in unsere Kältekammer legen. Das war's, ein kleiner Abspann noch mit Aussicht auf weitere Abenteuer und schon sieht man einen ermutigenden Prompt von DOS auf dem Bildschirm. Ich hoffe, das Spiel macht Euch mit dieser Hilfe soviel Spaß wie mir. **WW**

Falcon — Mission Disk II

KampfpiLOT Achim W. Bille aus Gießen hat sich mit der zweiten Missionsdiskette zum Flugsimulator "Falcon" auseinandergesetzt und wichtige Tipps für Euch zusammengestellt.

Die Landkarte im Handbuch ist wie auch schon bei den ersten beiden Teilen von "Falcon", relativ ungenau und enthält noch nicht einmal die Wegpunkte. Der Text des Manuals ist allerdings eine Zumutung. Nicht nur, daß er sehr schlaupig übersetzt ist, er enthält auch oft falsche oder ungenaue Angaben. Außerdem kommen einige recht unappealliche Passagen vor — Rambo läßt grüßen.

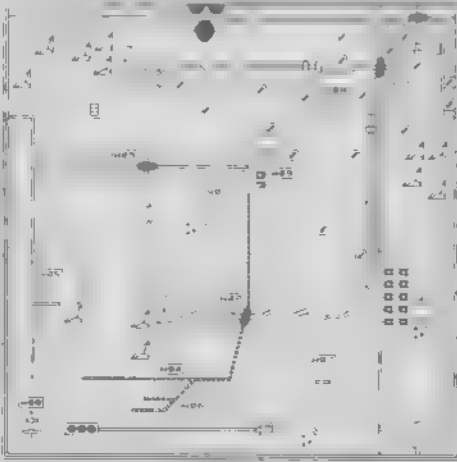
Beim Tiefflug über die Landschaft kann man einige nette Details finden. So gibt es z.B. östlich des Arsenal (W2) ein zweites Head-Quartier im Gebirge. Im NW stehen eine Fabrik und zwei riesige LKWs in der Landschaft, und in den beiden Gebirgsseen befindet sich ein

inselchen — ob dort im Turm eine verwunschene Prinzessin wohnt? Unterschiedlich zu den bei den ersten Teilen von Falcon gibt es hinsichtlich der Bewaffnung. Besonders wichtig ist die AIN-120-Rakete, die eine größere Reichweite als die Sidewinder hat, allerdings auch einen größeren "Wendekreis". Daher sollte man sie nicht unterhalb von 5 Meilen verwenden. Zum Glück haben die feindlichen Flugzeuge noch ihre alten Kurzstreckenraketen. Die AGM 88 ist zwar sehr bequem, um SAM-Stellungen zu bekämpfen, aber meistens sind nur wenige davon zu haben. Außerdem ist die gute alte Maverick leichter, so daß man diese bevorzugen sollte. Was die Durandal-Anti-Runway-Bombe in dem Programm zu suchen hat, weiß ich nicht. Es kommt nämlich gar kein feindlicher Flugplatz vor. Der Cheat mit CTRL-X funktioniert leider nicht mehr, dafür kann man am Flugplatz bei W7 aufmuntern (nicht tanken wie im Handbuch beschrieben). Auch die "Back Box" ist nicht mehr implementiert!

Die Einsätze
Für alle Einsätze bei denen eigene Einrichtungen angegriffen werden, gilt dasselbe Muster: Radar auf TWS-Modus schalten und schnell zum angegriffenen Objekt fliegen. Dort kreist man solange bis auf dem Radar die Angreifer erscheinen. Man fliegt nun auf sie zu, um genug Zeit zum Duell zu haben, bevor sie ihr Ziel erreichen. Erst dann sollte man sich um die eigene Offensive kümmern. Die feindlichen Hubschrauber greifen nur Panzer an. Die Migs hingegen haben viel dazugelernt. Wenn man sich auf einen Luftkampf mit mehr als einer Mig einläßt, wird man schnell, in die Zange genommen und hat mindestens eine auf '6 Uhr'. Abfeuern der Autopilot und die Zielschaltung mit der Taste "T". Dadurch kommt man

Legende

- = HQ
- = Fabrik
- = Wald
- = See
- = Arsenal
- = Öl Depot
- = Raffinerie
- = SA2/6
- = SA7
- = Panzer
- = Baure
- = Häuser
- = Flugplatz
- = Brücke
- = Ponton Brücke



Kalte Krieger aufgepaßt: Hier ist Euer Einsatzplan

und kreist über dem Depot. Für die Abfangstrategie gilt das gleiche wie bei Einsatz Nummer 4. Hier greifen ab der 2. Mig 27 an, was die Sache etwas schwieriger macht – aber wir haben ja inzwischen Routine.

9 Dragon Head

Bewaffnung: Mk-84-Bomben, AIM-120, AIM-9M, Wegpunkt W12. Dieser Einsatz ist recht schwierig, da man mit viel Beladung einen weiten Weg über zahlreiche SAM-Stellungen zurücklegen muß. Vie leicht sollte man vorher bei einem "Heavy-Metal"-Einsatz noch ein paar davon beseitigen. Nur wer unspornlich ist, fliegt diese Mission als Leutnant. Die Brücken lassen sich nur mit Mk-84-Bomben zerstören. Sonst gibt es nicht viel Besonderes, außer den SAM-7-Stellungen an den Brücken.

10 Interceptor

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M, Wegpunkt W5. Ein typischer Routineeinsatz. Die Migs haben einen Zielwinkel zwischen 180 Grad und 310 Grad. Den Rest kennen wir ja schon. Bei diesem Einsatz kann man sich auch das Arsenal von nahem ansehen. Es ähnelt eigentlich mehr einer Eisdeke.

11 Dragon Tail

Bewaffnung: Mk-84-Bomben AIM-120, AIM-9M, Wegpunkt W13. Dieser Auftrag unterscheidet sich kaum von "Dragon Head".

12 Home Base

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M, Wegpunkt W0. Eine gute Übung für Kurzstreckenpiloten. Man muß nur aufsteigen und über dem Flugplatz kreisen. Die Migs haben meist einen Zielkurs von ca. 180 Grad, seltener von ca. 290 Grad. Das Abfangen ist eine leichte Übung, aber wenn es schiefgeht, war der ganze Kreuzzug umsonst. vw

der DO-17 auf voller Motorleistung fliegen, mit der HE 111 auf 97 Prozent und der JU-88 auf 93 Prozent oder 95 Prozent. Wenn Euer Flieger schon beschädigt ist, sofort auf vollen Schub gehen und die Bomben etwas später abwerfen. Die Flaps läßt Ihr besser oben. Die

Bomben sofort abwerfen, wenn das Ziel im senkrechten Strich des Fadenkreuzes erscheint. Habt Ihr alles korrekt ausgeführt, dann trefft Ihr mit 100prozentiger Sicherheit. In den Plänen ist die gelbe Bombenart für eine Gebäudeflugstrafe eingezeichnet.

Search for the King

Elmar Philippi aus Essen ist auf die Suche nach dem König gegangen und möchte uns das Leben etwas erleichtern.

Die Suche beginnt in Managys Büro. In der Schreibtischschublade findet Les die Tüte und die Thermosflasche. Nachdem er seinen Boß um eine Gehaltserhöhung gebeten hat, kann er in einem unbeachteten Augenblick die Schlüssel vom Tisch nehmen.

Er erschließt damit die Tür in der Halle auf. Aus dem Werkzeugkasten im Lager nimmt Les den Presseausweis. Am Wasserbehälter neben der Tür wird die Thermosflasche gefüllt. Beim Verlassen des Fernsehens, kauft Les dem schlafenden Portier noch seinen Traum und begibt sich zum Haus in der NY-Street. Les hält den Presseausweis vor den Türspion. Bobbi, ein fanatischer

Fan des Kings, läßt ihn daraufhin eintreten und fordert den "Reporter" auf, sich zu setzen. Er verlangt eine Cola und läßt sich von Bobby das wohlgeputzte Halsstuch des Kings zeigen. Absichtlich verschüttet Les das Glas Cola und wird nervös vor die Tür gesetzt. Im Hinterhof klettert Mr. Manley über den Zaun und nimmt sich das rote Halsstuch. Um dem Streß und Verkehr der Stadt zu entfliehen, sucht Les den Rummelplatz auf. Vom Zirkusdirektor erhält er nach Ausmisten des Entenstalls eine Freikarte. Als nächstes besucht Manley die Wahrsagerin und befragt sie mehrmals nach der Zukunft. Nach einem mißlungenen Annäherungsversuch verschwindet Madame Zarmoska. Les findet in der Eidechse eine Auferstehungskarte und nimmt sich noch etwas Kerzenwachs mit. Dem kleinsten Mann der Welt schenkt Les den Traum und hat ab sofort in Helmut einen Freund und Helfer. Luigi, ein starker aber sehr trauriger Mann, bekommt das Wachs und kann damit seinen Schnurbart auf Vordermann bringen. Dadurch bessert sich seine Laune, und er beginnt wieder mit dem Hanteltraining. Les kann dann das Kolophonium von der Bühne nehmen. Am Zirkuseingang versorgt sich Les mit Popcorn, das er dann den Löwen zum Fraß vorwirft. Ungestört kann er nun den Zirkus erkunden und trifft auf den Artisten Fred. Nachdem Fred das Kolophonium bekommen hat, zieht er seinen Umhang aus und steigt die Leiter empor. Les schnappt sich den Umhang und läßt sich mit "Haar den Lukas" nach Vegas befördern. Vorher wird Kleinhelmut noch auf dem Postweg verschickt. In Vegas angekommen, nimmt Les Helmut aus dem Briefkasten und marschier in die Wüste, um zu telefonieren. Nach einem kräftigen Schluck aus der Pultefindet Les das Casino-Hotel. In einem leeren Hotelzimmer, genau im Bad, findet Les ein Packchen Zahnseide. Auf dem Wagen des Zimmermädchens Juanita entdeckt er einen Schlüssel. Um den Schlüssel zu erlangen, muß Les Juanita ablenken. Er setzt sich aufs Bett, nimmt dann das Schild von der Tür, wendet es und hängt es wieder auf seinen alten Platz. Nun richtet Juanita das Bett wieder her und Les greift sich den Schlüssel. Mit

Chase Rome Low
Radarstation

Sarahite Asrfield

Their finest Hour

Martin Schrödt aus Bad Dürkheim ist unter die Bomberpiloten gegangen und hat ein paar Tips, die Euch zielsicherer machen.

Bombardieren fliegt das Ziel auf einer Höhe von 3000 Fuß an. Schaltet beim Anflug immer den Autopiloten ein, sonst gehen in Seitennähe die meisten Bomben daneben. Mit

Sechs Ziele für Bombenpiloten

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

**PC-Engine RGB
Turbo Express (Hand Held)
Engine Games auf Anfrage**
A 3909 ab 39,- M

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Pa... od RGB + 1 Spiel	349
Sega Games Sonderangebote ab	49
dRit Adapter	109
Arcade Power Stick	109
Arrow Flash	99
Atomic Robokid	109
B... ..	59
B... ..	54
Budokan	109
Burning Force	99
... .. f Sega f B...	59
Darius I	139
C... .. Duke	119
E-Swat	79
Fire Shark	89
Gain Ground	99
Granada	59
Hard Drivin	109
Heavy Unit	109
Hell Fire	99
I love Mickey Mouse	99
C... .. M... ..	119
... ..	119
Moonwalker	99
Phantasia Star II (engl.)	109
Phoenix	99
Populous	109
Strider	99
Super Monaco GP	89
Super Shinobi	79
Thunderforce III	99

SEGA GAME GEAR

GAMEBOY	
Game Boy inc Tetris	169
Light Boy	79
Tragetasche (Hard Case)	49
E... ..	49
Burai Fighter Deluxe	49
Golf	49
Kwik	49
Q x	27
Pinta: Revenge of the Galor	49
Solar Striker	49
Spide man	29
Up per Mario 1 and	29
1pin x	29
Wizards and Warriors	49

Atari Lynx

Grundgerät
Blue Lightning
California Games
Crips Challenge
Electrocop
Gales of Zendocon
Gauntlet III
Raid
Smile, You're Dead

C 64 Disk

Bards Tale III
Battle of Napoleon
Champions of Krynn
.....
.....
.....
.....
.....
Pirates
Rings of Medusa
Sim City
Turn It
Turkcast
Ultima V

IBM

Battle Chess II
 Centurion Def of Rome
 Champions of Krynn
 Das Stundenglas
 Fight v d I
 Flight of the Intruder
 Indiana Jones
 Ikshido
 Larry III
 Legend of Faerghall
 MX Attack Chopper

Discussion

Blow Her
 Might and Magic II
 Murder
 Oil Spenum
 Oil's Well
 PGA Golf Tour
 Populous
 ♪
 Railroad Tycoon
 Rings of Medusa
 Silent Service II
 ♪
 Team Yankee
 Test Drive II
 The 7th Host
 The Secret of Monkey Island
 Ultima VI
 Wolfpack

Amicus

239.-	Ram auf 1 MB inkl. Uhr	119.-
59.-	688 Sub	75.-
59.-	A-10 Tank Killer	89.-
59.-	Cacaver	75.-
59.-	Curse of the Azure Bonds	89.-
59.-	Dragons Flight	89.-
79.-	F 16 Falcon	79.-
79.-	F 16 Miss on Disk II	59.-
79.-	F 19 Stealth Fighter	79.-
79.-	Fata. Heritage	89.-
79.-	Immortal	79.-
79.-	Imperium	79.-
59.-	Indianapolis 500	79.-
69.-	Invest	79.-
75.-	shado	75.-
49.-	Larry II	119.-
79.-	Legend of Faergha I	89.-
79.-	M Tank Platoon	89.-
79.-	M	89.-
79.-	M	89.-
49.-	Operation Stealth	75.-
49.-	Pirates	79.-
59.-	Pool of Radiance	75.-
29.-	Populous	69.-
59.-	Rings of Medusa	79.-
69.-	Sim City	89.-
69.-	Starlight	89.-
69.-	Team Yankee	89.-
89.-	Their Inest Hour	89.-
79.-	T	89.-
79.-	Turrican	59.-
89.-	Ultima V	89.-
159.-	Unreg	89.-
109.-	Wild West World	109.-
79.-	Wings	89.-

Ankündigungen Dezember/Januar

79	TV Sports Baseball	Amiga
79	Sim Earth	Amiga ST BM
99-	Dragon Wars	Amiga
88-	Harpoon	Amiga
69-	Monkey Island	Amiga
59	Wolfpack	Amiga
79-	Chaos Strikes Back	Amiga
79-	Bards Tale III	IBM
90	Cadaver	BM
108-	Dungeon Master	IBM
79-	It came from the Desert	IBM
99-	Kings Quest V	IBM
8-	Trans World	BM

**Weitere Spiele und Neuheiten für
C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy,
Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive,
Game Gear und SNK Neo Geo
auf Anfrage.**

Versand per HA oder Vorkasse plus 8 DM Versandkosten (inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12 DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135. Tel. 089-5022446, Fax 089-5026767

Laden in Nürnberg Jakobsplatz 2. Tel. 0911 203028

NEU NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIA, LEE 31 8000 MÜNCHEN 71 TEL 089 786044 FAX 089 786045

089/786044

dem Schlüssel gelangt er in die Hotel suite. Dort schließt zum ersten Mal die Stunde von Helmut, dem Kleinen. Angenehm mit der Zahnseide läßt Mr. Manley Helmut in den Baderwanneabfluß nah im Abfluß findet Helmut einen Reinigungs-Bon Les nimmt die Seide wieder an sich und geht zur Reinigung. Den Bonigter Susie und nimmt den weißen Anzug des Kings in Empfang. An der Rezeption läßt ihr Mr. Fabulous ausrufen. Ungestört kann Les sich nun neben die schöne Lyla setzen und ihre Sonnenbrille anstecken. Per Anhalter geht es nach Kingdom (Eingabe Thumb). In der Telefonzelle verwandelt Les sich in den "King" und tritt als Elvis-Vorschnitt in Red's Bar auf. Nun darf Les in die Villa des Kings. Helmut schaltet die Alarmanlage im Rahmen des Bären aus. Nebenbei findet Les die Gitarre und das Mikrofon. Die gereinigte Gitarrensaite wird durch die Zahnseide ersetzt. Im Wandschrank des Schlafzimmers befindet sich ein geheimer Mechanismus, der einen versteckten Ausgang freigibt. Der "King" rutscht die Stange hinab und gelangt in die Küche. Unter der Kuchentheke findet Les ein Brot. Mit Erdnussbutter, Brot und der Banane aus dem Eßzimmer kann der King sich nun sein geliebtes Sandwich zubereiten. Der King hat seinen letzten großen Auftritt dann wieder in Red's Bar.

Sie sind die Basis eines guten Angriffs (Offense Line) oder Verteidigungsspiels (Defense Line).

Die Offense Line muß Löcher in die Defense Line reißen, damit die Runningbacks durchlaufen können oder bei Paßspielzügen den Quarterback vor blitzenden Linebackern schützen. Die Defense Line hat die Aufgabe, gerade dieses Aufreißen von Löchern zu verhindern, oder aber selber Löcher zu schaffen, durch die die eigenen Linebacker blitzten können.

Für OL und DL also Ränge zwischen 8 und 14.

Die anderen Offensspieler. Da mein Offense-Tip für bevorzugtes Spielen aus der Pro-Set-Formation gilt, kann man den Fullback (FB) vernachlässigen (spielt auch nicht in der Shotgun).

Wichtig hier: zwei gute Halfbacks und ein guter Receiver. Range also LHB 2 RHB 4-7, RWR 5-10.

Natürlich gehört der Quarterback (QB) zu unseren bestbezahlten Spielern, d.h. Rang 3-6.

■ anderen Defense-Spieler

Mein Defense-Tip gilt für bevorzugtes Spielen aus der 4-3-Defense. Das macht die Outside Linebacker nahezu überflüssig, da sie auch in der 6-1 bzw. 6-1-Key Formation nicht spielen.

Empfohlene Ränge für die nummern wichtigen Spieler: LHB 1 RHB 3 LCB 9 ACB 10, LS 12, RS 4.

Spezialsten Kicker (K) mindestens Rang 13.

Man stelle sich vor: Beiden Teams gelangen zwei Touchdowns, der Gegner verliert 14:13, weil er so böd war und den miesesten Kicker der Liga (Rang 15 o. geringer) gekault hat.

Punter (P) kann ruhig Rang 15 bekommen.

Nicht ganz so wichtig, aber für die letzten Ränge haben wir uns den FB und die OLB aufgehoben.

Zum Spiel. Natürlich kann man hier kein ganzes Spielgeschehen beschreiben, aber mit unserem Team ("s.o.") gibt es zwei nahezu sichere Wege zum Touchdown.

a) Der Arbeits Touchdown. Hierbei ist es wichtig zu wissen, auf welcher Seite des Spielfeldes der nächste Spielzug losgeht. Sieht man auf

dem Monitor den rechten oder linken Spielfeldrand?

Annahme: Auf dem Monitor sieht man den rechten Rand. Auswahlformation: Pro-Set. Auswahlspielzug: oben rechts.

Nach dem 1 o. 2 "Hot-Hot" den Feuerknopf drücken und halten (dies garantiert die Durchführung eines Laufspielzuges). Der LHB wird den Ball bekommen und auf der linken Seite bestimmt einige Meter machen. Ist der LHB dann gestoppt, wird beim nächsten Spielzug auf dem Monitor der linke Spielfeldrand zu sehen sein.

Auswahlformation: Pro-Set. Auswahlspielzug: oben rechts mit Feuerknopf, dann wie vorher.

Da diesmal der Spielzug mit dem Feuerknopf ausgewählt wird, wird er "gespeigelt", d.h. er geht jetzt über den Right-Halfback. Hat dieser den neuen 1 Down dann noch nicht erreicht, einfach nochmal über links gehen. Im allgemeinen erhält man so innerhalb von zwei oder drei Downs immer einen 1 Down und somit bezieht man auch den ersehnten Touchdown.

b) Der "intelligente Touchdown".

Natürlich wird das o.g. Verfahren nur gegen den "Robo-Coach" genügen. Ein menschlicher Gegenspieler wird das nicht zulassen. Daher sollte man in lockeren Abständen einen Paßspielzug einstreuen. Dazu wird aus dem Pro-Set-Auswahlbild der untere linke Spielzug ausgewählt. Bei diesem Spielzug wird der Rechte-Receiver eine Route laufen, die ihn in die Mitte des Feldes hinter die gegnerischen Linebacker und vor die Safeties bringt. Man muß dann nur den eigenen QB, nach dem ersten "Hot-Hot", nach hinten ziehen, warten, bis der Receiver fast die Feldmitte erreicht hat und dann den Ball durch Drücken des Feuerknopfes dem Receiver zuspielen. Sollte der Receiver doch einmal gedeckt sein, so beobachtet man die Runningbacks. Auch auf sie darf man passen.

Mit diesen Spielzügen dürfte es, insbesondere gegen einen Mitspieler, recht interessant sein. Wahrscheinlich wird er vor Wut in den Joystick beißen. Da beide Varianten aus der Pro-Set-Formation gespielt werden, wird er nie genau wissen, ob man über außen läuft oder nach innen paßt. Ww.

Ultima VI

Christian Kutsch aus Essen hat noch eine kleine Ergänzung, die Euch das Reisen mit dem "Orb of the Moon" erleichtert. Ihr müßt den Orb, wenn in einer bestimmten Entfernung zur eigenen Spielfigur benutzt. Will man z.B. nach "Moonglow", benutzt man den Stein auf dem zweiten Feld nordwestlich der eigenen Figur. Die Aufteilung der Felder entnehmen ihr der Karte.

Sascha Braun aus Dudweiler kann allen Heiden helfen, die noch Probleme mit dem "Codex" haben.

Mit seinem Tip gelangt man auf der "Isle of the Avatar" an den Codex, ohne daß man an den Schranken der Gargoyles gebetet hat. Um an den Tempel zu kommen, braucht man den Balon. Ihr legt ihn direkt am Anfang des braunen Weges der zum Tempel des Codex führt, auf den Boden. Jetzt schobt ihr ihn noch ein Feld nach rechts, so daß der Korb auf dem Gras liegt. Bevor man in den Ballon hineinstieg, laßt man durch "Wind Change" den Wind aus Süden wehen. Wenn der Ballon richtig platziert ist, schwebt er genau zwischen Weg und Bergen. Sollte der Wind den Korb von der richtigen Stelle weggeweht haben, muß man ihn wieder dorthin zurückschieben.

Der Wind treibt uns nun genau auf die rechte Statue, die uns den Eintritt sonst verweigert. Normalerweise kann man im Balon einfach über sie hinwegfliegen und erreicht nun den Schrank des Codex. Jetzt legt man nur noch beide Linien und den "Vortex Cube" mit den "Moonstones" an die richtigen Stellen, und schon sind wir ein Stück weiter. Ww.

Invest

Fhantazhi Sonke Fercho aus Wilhelmshaven berichtet Euch den problemlosen Einstieg in die Welt der Hochfinanz.

Anfangs solltet ihr einen Industriestützpunkt wählen, der mögliche hohe Profite abwirft. Die Autoindustrie und der Berg- und Schiffsbau haben sich als besonders profitabel erwiesen. Außerdem solltet ihr immer eine hohe Feuer- und Unfallversicherung abschließen. Geht ruhig auf 2.500.000 Mark, wenn ihr geringeren Schaden erleidet, könnt ihr noch zusätzlich

TV Sports

Football

Matthias Suß aus Bielefeld ist begeisterter American Football-Fan, kein Wunder also, daß er sich besonders gut bei Cinemawares Sportsimulation auskennt.

"It's Touchdown-Time". Hier die Tipps für das Angriffsspiel, die Pro-Set-Formation und für das Verteidigungsspiel, die 4-3-Defense voraussetzen.

Die Mannschaftsaufstellung. Vor dem Sturz ins Ligagelümme sollte man den Teameditor bemühen. Nicht nur, um seinen Namen an die jeweilige Spielposition zu stellen, sondern, um einigen faktisch wichtigen Spielern die entsprechenden Eigenschaften zuzuweisen.

Die Lines.

Stadt Moonglow	Shrine of Honesty	Stadt Britain	Shrine of Compassion	Stadt Jhechem
Shrine of Humility	Shrine of Control	Schloß von Lord British	Shrine of Passion	Shrine of Valor
Stadt New Magincia	Unendliche Leere	AVATAR	Unendliche Leere	Stadt Yew
Shrine of Spirituality	The Slab	Shrine of Diligence	The Isle of the Avatar	Shrine of Justice
Stadt Skara Grae	Shrine of Honor	Stadt Transic	Shrine of Sacrifice	Stadt Munoc

Teleportieren leicht gemacht Ein Avatar für alle Fälle

[illegible]

Fish

E s e r v e n s i o n M
S A u g .
M b l n a c t a
E n t f e r n t
K e n n z e i c h n u n g
A t t e s t , n o
p o s s i b i l i t ä t
v e r n e m e n
S e e D e u t l
p r o p r i e t ä r
m k n d m e Z
d e 50 P a n k z e n e r

[illegible]

können wir uns auf den Weg machen. Bei der Abtei sitzen einige Hippies rum, und die mögen es nicht, wenn man in ihren Sachen durch die Gegend spaziert. Also immer vorher das Licht ausmachen, o.k. Am Ruined Nave finden sich ein Kirchenstuhl, mitnehmen. Bei Ruined Transsept den Stuhl we-
gen der ablegen, hier brauchen wir
den Stuhl noch weiter hinten
in der Katakomben, wir er-
blicken im Dreck und finden
einen Zugang in den Altar-
Room. Dort nehmen wir das
Seil mit und gehen wieder
nach oben. Wir steigen auf den
Stuhl, um den Stuhl in den
Wasserspeicher (Gargoye), der
dort steht, gehen wieder nach
unten und ziehen am Seil. Hur-
ral! Samt Gargoye geht's jetzt
wieder in den Altar Room, wo-
bei es sich empfiehlt die Tür in
den Altar Room zu öffnen.

[illegible]

STARKILLER

Wo Violinen schluchzen...

Grafik: Rolf Boyke
Texte: Heini Lenhardt



drinnen gefundenen Reizege
den Tapete decken auf. Wie
sie in der letzten Ader
aufgehoben werden, die letzte
eine Person, die im
Office unseres Chefs öffnet
man den Aktenschrank mit der
in der Botschaft enthaltenen
Kombination nehmen uns die
Spindel und Schwups, schon
wieder Ab geht's in den
Smooth Warp. Auf einer Licht-
ung angekommen, treffen wir
auf Mickey Blowtorch, einen
Exkollegen von uns. Geht ihm
aus dem Weg er ist nicht so
schon wie ein Kopf zu sein ge-
was ich mir Wackeln
Schneide oben nach
nicht mehr in 2 Ge-
haben. In der ersten
die Welt wird immer
einer der ersten
physische Teil des
S. G. S. G. S. G. S.

Mickey und warten, bis er ver-
schwindet, um nach der Explo-
sion zu schauen (irgendwie ist
der Vogel explodiert, ich hab's
auch nicht so ganz gefasst). Wir
untersuchen den Baum-
stumpf, bis er sich auflöst.
Schnell, bevor wir zu
Glocken, so wie wir es
haben, ist das ein
schöner, kleiner Baum.
Geht er in die Luft, so
wie er ist, so wie er ist.
Das ist ein Baum, so wie
es ist, so wie es ist.
Wie es ist, so wie es ist.
Wie es ist, so wie es ist.
In der Erde
kann es sein, so wie es ist.
In der Erde, so wie es ist.
Rein wie es ist.
Gut, so wie es ist.

geht's erst richtig los. Es ist ein
 Large Warp entstanden, den
 wir auch sofort benutzen. Wir
 wandeln in einem Körper, halb
 Mensch, halb Fisch, der auf Dr.
 Roach hört. Wir untersuchen die
 Wohnung, finden einen
 Fahrschein, eine tatty card und
 eine fisa card. Wichtig ist
 außerdem ein Computer Password
 und der Termin für eine Bespre-
 chung mit dem Prinzpa.
 Wir öffnen die Tür, schalten das
 Licht aus und verlassen
 unsere Wohnung, ohne abzu-
 schlucken (hal, beides einen
 Sinn, später!). Mit der Bahn
 fahren wir z.

Ophe... weil, in Restau-
rationsform...
weitergeführt...
je... P...
wurde...
Prozents...
den ist...
müssen, sonst ist ganz Hydro-
pous dem Untergang geweiht.

I have been thinking about you
and how much I love you.
I hope you are well and happy.
I am always thinking of you.
Love,
Your mother

Labor angekommen, stecken wir unsere tatty card in den Schlitz und betreten das Labor. Wir hacken uns in den Computer, erfahren einiges über das Projekt. Was uns aber mißrausch macht, ist ein Spiel namens Shutdown, das besonders gut gesichert ist. Erst mal raus aus dem Computer. Im Store Room schauen wir uns

nes Fishon (gekauft, ha, ha)
da es uns aber nicht gelingt
das Radio Case zu bekom-
men, wollen wir doch wenig-
stens unser Eigentum zurück-
kaufen. Im Hardware Shop

taucht einer der Fins auf und
entwendet uns das Teil, doch
wir bekommen die Information,
daß sich in unserer Wohnung
ein Warp aufgetan hat, in wel-
chem wir den Cylinder finden
können. Aber zuerst gehen wir
in den Clothing Shop, wo wir eine
Krawatte und eine Sonnen-
brille erstehen. Jetzt fahren wir
nach

Admission Vor unserem Apartment findet sich das Radio Case, das wir mitnehmen (aber nur wenn ihr das Fishton zurückgekauft habt). Jetzt bitte absteigen! Wir betreten den

[illegible][illegible]

SIERRA		ZUBEHÖR	
MEGAMARKS			
1	1000	1	1000
2	2000	2	2000
3	3000	3	3000
4	4000	4	4000
5	5000	5	5000
6	6000	6	6000
7	7000	7	7000
8	8000	8	8000
9	9000	9	9000
10	10000	10	10000
11	11000	11	11000
12	12000	12	12000
13	13000	13	13000
14	14000	14	14000
15	15000	15	15000
16	16000	16	16000
17	17000	17	17000
18	18000	18	18000
19	19000	19	19000
20	20000	20	20000
21	21000	21	21000
22	22000	22	22000
23	23000	23	23000
24	24000	24	24000
25	25000	25	25000
26	26000	26	26000
27	27000	27	27000
28	28000	28	28000
29	29000	29	29000
30	30000	30	30000
31	31000	31	31000
32	32000	32	32000
33	33000	33	33000
34	34000	34	34000
35	35000	35	35000
36	36000	36	36000
37	37000	37	37000
38	38000	38	38000
39	39000	39	39000
40	40000	40	40000
41	41000	41	41000
42	42000	42	42000
43	43000	43	43000
44	44000	44	44000
45	45000	45	45000
46	46000	46	46000
47	47000	47	47000
48	48000	48	48000
49	49000	49	49000
50	50000	50	50000
51	51000	51	51000
52	52000	52	52000
53	53000	53	53000
54	54000	54	54000
55	55000	55	55000
56	56000	56	56000
57	57000	57	57000
58	58000	58	58000
59	59000	59	59000
60	60000	60	60000
61	61000	61	61000
62	62000	62	62000
63	63000	63	63000
64	64000	64	64000
65	65000	65	65000
66	66000	66	66000
67	67000	67	67000
68	68000	68	68000
69	69000	69	69000
70	70000	70	70000
71	71000	71	71000
72	72000	72	72000
73	73000	73	73000
74	74000	74	74000
75	75000	75	75000
76	76000	76	76000
77	77000	77	77000
78	78000	78	78000
79	79000	79	79000
80	80000	80	80000
81	81000	81	81000
82	82000	82	82000
83	83000	83	83000
84	84000	84	84000
85	85000	85	85000
86	86000	86	86000
87	87000	87	87000
88	88000	88	88000
89	89000	89	89000
90	90000	90	90000

Public Domain Classics Amiga

SPIELE

(1) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87													

4 Legend of Faergahn AM 4 30 PL 4 30 AM 6 30 PL 6 30
5 Ultima 2 PL 5 30 PL 5 30
6 Cadaver AM 7 40 S 1 40 PL 5 30
7 Secret Of Monkey Island PL 6 40 PL 5 30
9 Ultima 5 AM 8 30 C64 8 30 PC 8 30 ST 8 30
9 Kick off 2 World Cup 90AM 8 30 C64 8 30 ST 8 30
10 Rugby League AM 8 30 PC 8 30 S

CHAMPIONS
OF KANTON

SERVICES

PL OF
RA ANCE

[illegible][illegible]

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung 15	• Pläne 15,	Anleitung 25
	• „ „	„
	• „ „	„

WIR SCHAFFEN ABHILFE Erwähnen Sie doch
bei Ihren Besorgungen den Software-Fest- und
Bausatz-Kostenbeitrag von DM 1,- pro Spielstein
mit der Bitte um Verrechnung.

Losung 15 + Pläne 13, Anleitung 25

☒ Komplettlösung
☐ Fern Pläne
☒ deutsche Anleitung

☒ Software Tas:
☐ Programm-Modu:
☒ Zubehör-Hardware
☒ aktuelle Preislste

Auftraggeber

Name _____

Straße _____

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7 • 5000 Köln 41

Bestellannahme
Te 0221 407447 406888, 401780
Telex 0221 401989

Kundendienst / Montage:
0221 407447, 406888
0221 400 81 27, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

ange, bis sich der Cyl-nder finden läßt. Nach oben verlassen wir den Warp wieder (muß man öfter probieren). Wir fahren weiter nach: Battersea (vielleicht vorher nach Opah und all die wertvollen Sachen ins Labor). Wir können die Drucktür nur dann öffnen, wenn alle Schalter in Hypropolis ausgeschaltet sind (Lichtschalter zu Hause, Protocopyer-Schalter). Jetzt muß alles ganz schnell gehen, sonst gibt's zum Abendessen durchgedrehten Fisch. Wir entfernen bei der Curve die Schraube mit dem Screwdriver und kommen so zum nächsten Teil: dem Filter. Woher geht's nach?

Museum. Wir öffnen im Alarm Room das Sachet, das Plankton macht die Infrarotstrahlung sichtbar und wir können ungehindert in den Crystal Room gehen und den Crystal mitnehmen. Von hier geht's nach:

Pickerei: Wir gehen nochmals in den Pub und laden den Kollegen, der das Spiel Shutdown in Comp geschickt hat, in die Disco ein. Sollte dieser nicht da sein, einfach nur warten, der kommt schon. Wir fahren weiter nach:

Opah University. Mit der Karte unseres Exkollegen lassen sich nun neue Welten erschaffen, neue Zivilisation und neues... ah Quatsch. Wir öffnen die Tür im Foyer und kommen so in den Research Wing. Hier entdecken wir den Crystal Tuna mit dem wir unseren Crystal tunen, gut was? Im Tower werfen wir den Cylinder in die Tasche, öffnen ihn und fliegen mit unserem selbstgebastelten Ballon zur Roof. Hier lassen wir sofort die Tasche los, greifen

uns die Photon Bridge klettern auf das Gefänder und stürzen uns mit einem Sprung wieder nach unten (Vorsicht, alles andere ist tödlich!). Es ist jetzt wohl an der Zeit, sich mit dem Kollegen vor der Disco zu treffen. Vorher setzen wir allerdings die Sonnenbrille auf und stecken die Ohrenstöpsel in unsere Fischohren. Wir geben unserem Kollegen die Krawatte und gehen in die Disco. Tja, das ist das Ende für den Fin in unserem Kollegen. Krach, Bumm, Schepper. Blitz. Weiter geht's ins Labor und den Stream Regulator anhand der Formel im Computer zusammenbauen. Und das geht so: Fix filter at wheel, fix crystal at bridge, fix bridge to filter, tie filter with case. Jetzt hat man den Regulator. Im Project Room versuchen wir den Akzelerator mit Hilfe des Hyperdrivers aus dem Device zu bekommen. Doch unser Jetzt weder normaler Kollege warnt uns davor. Die Schraube ist über das Spiel Shutdown gesichert (Bombe!). Ziel dieses Spiels ist es, von einer zu läßt gen Buchstabenkombination auf das Wort Walter zu kommen, wobei sich jeder Buchstabe um 25 Schritte maximal verändern läßt. Allerdings verändern sich dabei auch die anderen Buchstaben. Der Trick dabei ist die Zurückrechnerei. Spalte 2 und 3 müssen zugleich auf A T, Spalte 4 und 5 zugleich auf E R kommen. Spalte 1 muß dann noch auf W eingestellt werden. Haben wir also Shutdown gelöst, äbt sich die Schraube im Project Room entfernen, den Akzelerator herausnehmen und durch den Regulator ersetzen. vw



Chaos strikes back (Atari ST)

Marcel Kreitlow aus Hilden hat ein Problem mit dem guten Lord Chaos. Er ist auf dem Weg des Ninjas schon bis zum Diabolic Demon Director gekommen. Jetzt versucht er die Steinmonster auf die Bodenplatte unter dem Rotationsfeld zu locken, damit sich die Fallgrube nördlich davon schließt. Leider wollen die steinigen Burschen nicht so, wie er will. Kann ein braver Held aus der Leserschaft helfen?

In diesem Zusammenhang noch einmal eine Frage, die offensichtlich viele von Euch beschäftigt. Wie kann man Lord Chaos in "Dungeon Master" endgültig den Garaus machen? Selbst wenn man den "Firestaff" hat, ist das eine ganz schön knifflige Angelegenheit. Kann jemand von Euch die genaue Vorgehensweise beschreiben? vw

Ultima IV (MS-DOS)

Markus Roth hat ein großes Problem. Er hat sich bis jetzt erfolgreich als falscher Prophet durchgeschlagen.

Er hat sich den Vortex Cube geholt, die Linse repariert und auch die zweite Linse hergestellt. Dann hat er sich den Heißluftballon gebaut und ist zum Gargoyle-Schrein geflogen. Nach der Eingabe von "Talk-Shrine" erhält er immer die wenig vielversprechende Antwort: "Thy deeds make thy unworthy of enlightenment, return when thy path is more focused." Kann das am "Amulet of Sublimation" liegen, welches er vom Lord Draxinus erhalten hat? vw

Might & Magic II

Marc Wendel aus Udenheim hat, wie viele andere, ein paar Fragen zu diesem komplexen Rollenspiel.

1. Wo findet man "The long One" im 9. Jahrhundert?
2. Wie kommt man mit dem Element Orb aus Dawn's Mist Dungeon? (Immer wenn man raus will, erscheint nur "The Orb denies you Exit".)
3. Wie kommt man in Mandagual's Lair?
4. Wie kommt sein Kriker durch die Barriere in Coraks Cavern, wie gelangt er zu Coraks Body? vw

STARKILLER

Wenn Experten sprechen. . .

Grafik: Rolf Boyke



Die Antwort zu Legend of Zelda

Michael Bloch aus München kann Tina S. hier weiterhelfen. Sie fand im neunten Level wieder den roten Ring noch der silbernen Pfeil. Der rote Ring ist ganz oben in dem leeren Feld Durch Sprengen der unteren Wand wird der Zugang frei. Der silberne Pfeil ist ganz links in dem leeren Raum. Durch einen Geheimgang in der mittleren Spalte ganz unten gelangt man ans Ziel. vw

Tower of Babel

Markus Alexander Schubert aus Willach beschäftigt sich seit längerer Zeit mit dem Strategiespiel "Tower of Babel". Jetzt ist er auf ein scheinbar unüberwindliches Problem gestoßen. Bei Turm E der fünften Gruppe (Grab- bei at Straws) lautet die Aufgabe, zwei Klondikes einzusammeln. Die gegnerischen Einrichtungen sind hier jedoch so geschickt platziert, daß er bislang immer nur einen der beiden Klondikes erreichen konnte. Wer hat den Turm schon gelöst und kann ihn aus dieser mißlichen Lage befreien? vw

Y's (Sega Master)

Jempi Potz aus Luxemburg plehrt, zusammen mit seinem Sega, aus dem letzten Loch. Bei "Y's" hat er zwar das vorletzte Buch und das durchsichtige Amulett gefunden, weiß nun aber nicht mehr, wie er wieder durch den Raum mit dem Gas kommt. Schnelle Hilfe von Euch ist gefragt. vw

Die Antwort zu Dragon Wars

Stefan Hammer aus Frankfurt hatte zwei Fragen zu Dragon Wars. Stephan Gerats aus Stuttgart weiß Rat. Zuerst in die "Dwarf Clan Hall" gehen und "Softest Stone" sprechen. Den Spruch gibt's in Freepoint bei einem Magier für 1000 Goldstücke. Jetzt in "Apsu Waters" die Vulkangänge aufsuchen. Dort verbirgt sich ein Eingang zur "Dwarf Forge". Da man vorher die Zwerge befreit hat, trifft man jetzt einen Schmied dort,

dem man den Schadel von Roba gibt. Der Zwerg schickt einen nun zur Insel in "Irkalla's Realm" dort erhebt ihr dann das echte "Sword of Sodor".

Noch ein netter Tip: Oberhalb der Brücke von "Pur" Brücke, dort findet ihr in dem ersten Gebäude eine Kiste mit Gegenständen und 500 Goldstücken, die sich immer wieder neu auffüllt, wenn ihr die Brücke wieder betretet. Besonders nützlich sind dabei die "Grey Arrows". Sie erhöhen den Attack Status und können auch mehr Schaden zufügen. vw

Die Antwort zu Bard's Tale III

Holger Ostheim aus Nidderau beantwortet die Frage von Andreas Schwederski. Er hing in der letzten Dimension "Mafela" fest und suchte das "Death Horn".

Das sagenumwobene Death-Horn kann, wie die meisten anderen Waffen auch am Ende eines Kampfes gefunden werden. Wohl dem, der es besitzt. Es wirkt wie das normale Feuer- oder Frost-Horn, mit dem Unterschied, daß anstatt der normalen Hitpoints, alle Gegner einer Gruppe mit einem Critical-Hit getroffen werden. Holger fand das Death-Horn unglücklicherweise erst im letzten Kampf vor Taran, aber dort ging es dann richtig rund. Hier sind einige Tips, wie man das Spiel auch ohne Death-Horn beenden kann. Wichtig ist, daß man ein oder zwei sehr gute Diebe entwickelt hat. Mit der "Hide in Shadow" Option können sie sich an einen Gegner heranschieben und einen Critical-Hit anbringen. Einmal versteckt werden die Diebe nicht mehr angegriffen und auch von keiner magischen Attacke getroffen. So können sie ohne Probleme die härtesten Gegner überwinden. Um gute Diebe zu erzeugen, empfiehlt es sich, sie neu zu erschaffen. Nun geht man mit ihnen in den Tempel des Mad Gods und bringt mal kurz Brilhanst um. Dann ab zum Review Board und auf den Level 35 befördern lassen. Alle Fähigkeiten sind jetzt auf 99 Prozent. Um zu Brilhanst zu kommen, einfach "Sword" eingeben und durch das Portal "hinter" Euch ein Stockwerk tiefer gehen. Brilhanst befindet sich ganz oben links. vw



Wings (Amiga)

Frank Schumann aus Gevelsberg will Euch zu besseren Abschlußquoten verhelfen. Findet ihr es nicht auch lästig, das Euer Computer Mitpilot immer die Maschinen herunterholt und ihr trotz heldenhaften Einsatzes leer ausgeht? Kein Problem. Wenn Euer Kumpel einen Flieger abgeschossen hat, solltet ihr solange der Gegner noch in der Luft ist, tüchtig mit der Maschinenkanone draufhauen. Oft wird Euch dann der Abschluß gutgeschrieben, obwohl der andere Pilot die ganze "Arbeit" hatte. vw

Apprentice (Amiga)

Zauberlehrlinge aufgepaßt! Hier einige Paßwörter von Stephan Hartmann aus Stuttgart. Wenn ihr schon mal ein fernter Welten anschauen wollt, gibt einfach folgendes ein: GUILD (für Welt 5) SPELLS (für Welt 8) DRUID (für Welt 12) FAERIE (für Welt 14). Nun noch ein paar Informationen für diejenigen, die wissen wollen, wo sie hingehen, wenn sie durch die Türen mit Totenkopf gehen. In Welt 6 zu Welt 24 In Welt 7 zu Welt 26 In Welt 8 zu Welt 27 In Welt 12 zu Welt 34 In Welt 34 zu Welt 13 In Welt 14 zu Welt 37 In Welt 37 zu Welt 15 vw

Starflight 2 (MS-DOS)

Sternenflieger Siegfried Bolz aus Ehingen/Donau hat noch eine kleine Ergänzung zum Sternenepos. Wenn man in Starflight 2 beim Endkampf gegen die UH1s 117H52 (Planet 2) während des Eintritts in den Encounter oft die Legke-Battle-Jumper Taste (F9) drückt, kann man das Kampfgeschehen verlassen und direkt in den Orbit um den Planeten gehen. Praktisch. vw

Prince of Persia (MS-DOS)

Stefan Winter aus Aachen zeigt uns, wie man bei "Prince of Persia" ohne größere Probleme bis in den vierten Level kommen kann. Bei der MS-DOS-Version drückt ihr einfach die Tasten "Shift" und "L" gemeinsam, und schon kommt ihr einen Level weiter. vw

Lin Wu's Challenge (Atari ST)

Marina Raabold aus Hamburg liefert die restlichen Levelcodes zum Grubelspiel. Australien: OHBJAID Österreich: OHBJAKG Österreich: OHBJALCM Taiwan: OHBJAMC Japan: OHBJANHF China: OHBJAODI vw

Grand Monster Slam (Amiga)

Jörg Rieger aus Linden empfiehlt folgendes. Wenn im Hauptmenü "The King allows" erscheint, einfach "Losers help!" eingeben. Jetzt solltet ihr keine weiteren Probleme mit dem Spielgeschehen haben. vw

Sword of Sodor (Amiga)

Möchtet ihr unsterblich werden? Dann hört auf den Rat von Frank Raun aus Nürnberg. Wählt für das Spiel die Frau aus und laßt sie im ersten Level sterben. In der Rangliste gebt ihr dann Euren Vor- und Zunamen ein und anschließend die Zahl 300. Jetzt nur noch auf "Return" drücken. Siehe da, beim nächsten Spiel habt ihr unbegrenzte Leben zur Verfügung. vw



Ihr benötigt eine magischen Drachenzahn? Diese Karte hilft Euch weiter

den stillgelegten Aufzug wieder in Gang setzt. Nach einer Erholungspause in der Waldstadt geht es zurück zum Turm, wo Ihr das erste Untergeschoß aufsuchen müßt. Dort befindet sich der erste Einstieg in den Aufzug, der Euch bis zum 199. Stockwerk bringt. Auf der Spitze des Turmes, dem 200. Stockwerk, erwartet Euch das erste Obermonster. Eine böse, einäugige Riesenwolke, die nach ihrem Ableben einen Haufen Erfahrungspunkte und vor allen Dingen einen "Wolkenstein" hinterläßt. Den bringt Ihr an Euch und geht hinter in das 198. Stockwerk. Dank des Wolkensteins könnt Ihr nun durch das mittlere, südliche Fenster klettern und über das daran anschließende Wolkenband in die Wolkenstadt gehen. In dem dort befindlichen Shop findet Ihr einige Gegenstände und Wägen, die es in der Waldstadt nicht gab. Bei Bedarf im Kaufhaus jedoch immer Euer Gewicht im Auge. Der Leser erhält als Bonus...

COMPUTER

BOX

Hard- u. Software

Zentrale:
1100 Wien,
Gudrunstraße 158
Tel. (0222) 602 26 18

Sie sehen nicht doppeldoppelt

Uns gibt es
jetzt 2 x in Wien

POSTVERSAND IN GANZ ÖSTERREICH

BEI SPIELEN NR. 1 IN WIEN

AMIGA IBM PC + KOMPATIBLE ATARI ST
GAMEBOY SEGA MEGADRIVE

COMPUTER

BOX

Software

Filiale:
1180 Wien,
Schulgasse 31
Tel. (0222) 408 23 35

Game Play

Abholmarkt

Blitzversand

Abholmarkt für Händler + Kunde

Osterwieher Str. 70, 4837 Verl 1 Urbanstraße 96, 1 BERLIN 61
05246/81184, Fax: 81270 030/6912156

Der A. schenkt ein Geschenk an F. Z.

Preisliste gegen Einsendung eines frankierten Umschlages

KaroSoft

Jürgen Veth

AMIGA

ATARI ST

IBM

Rufen Sie uns an:
021 03-4 2088 oder 0161/221 7007
ODER SCHREIBEN SIE UNS
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand

POWER TIPS

Magier unterrichtet nur Mönche und Priester. Im Palast des Königs könnt ihr von einem der Bewacher der Schatzkammer umsonst beliebig viele Kräuter zur Wiederherstellung der Magiepunkte kaufen (rechts unten an der Innenwand des Palastes entlang und dann nach Norden). Der weitere Weg gestaltet sich recht unkonventionell, denn es gilt sich an der richtigen Stelle durch ein Loch in den Wolken zu stürzen. Die Stelle findet ihr, wenn ihr den Palast betretet, jedoch an der Außenseite der Mauer das Gebäude halb umrundet. In das Wolkenloch, das ihr dort in der Einbuchtung der Wand findet, steuert ihr Euren Helden. Er wird genau auf der Insel landen, auf der auch der Inselpalast steht, den Euer Held bestimmt auch schon entdeckt hat, jedoch mangels I.D. Card nicht betreten konnte.

Um den Umweg über die Wolkenstadt zu vermeiden, solltet ihr Euch die I.D. Card besorgen, die eine der Palastbewohnerinnen verloren hat. Sie liegt in den Quartieren unmittelbar an der östlichen Außenmauer. Der König dieses Palastes ist ein Sammler seltener Raritäten und wie sich herausstellt, hat er auch schon alles, was Euer Held ihm anbieten kann. Einzig ein Drachenzahn fehlt dem Monarchen. Da Drachen nicht so einfach herumspazieren, gilt es nun, den Drachenhort ausfindig zu machen. Auf dem Friedhof der im Norden vom Turm Habel liegt findet ihr einen Grabstein unter dem sich der Zugang zur unterirdischen Stadt befindet (ihr müßt den Stein von unten her schieben). Auch in dieser Stadt findet Euer Held wieder einige Dinge, die es sonst nirgends gibt. Besonders interessant ist die örtliche Bank, in der ihr endlich ein Sparsbuch (Bank Book) bekommt. Nach einem ausgiebigen Einkaufsbummel solltet ihr Euch die Höhle ansehen, die links unten von der Stadt abzweigt. Sie wird zwar tagsüber von einem Krieger bewacht, der Euch nicht passieren läßt, jedoch gibt es an der Nordseite der Höhle einen Geheimgang, der jederzeit gefahrlos benutzt werden kann. In der eigentlichen Höhle könnt ihr ein paar nützliche Dinge umsonst bekommen und unter der letzten Kiste den Eingang in die "Höhlen der Toten" finden. Wer jetzt keine Lampe nebst Öl bei sich hat, ist aufgeschmissen. Dort

findet Euer Held neben einigen nützlichen Utensilien den Hort des dreiköpfigen Drachen. Den genauen Weg dorthin könnt ihr der Karte der Höhle entnehmen. Die "Ancient Ruins" gewinnen erst später im Spiel an Bedeutung. Ihr könnt sie also während der Drachenjagd getrost vergessen. Ist der Drache überwunden, die geöffneten Mäuler sind seine Schwachstelle. Ihr könnt ihn einen Drachenzahn abstoßen. Euer Held erfährt die Erfahrungspunkte Eurer Helden. Bringt den Zahn zum König des Inselpalastes. Er wird Euch, hocherfreut über das Geschenk, seine Schatzkammer öffnen. Dort findet Euer Held in einer der Kisten die "Scroll of Jeem", die am Südufer des Sees Erstaunliches bewirkt. Es ist wichtig, daß Euer Held von nun an keine friedlichen Monster, wie z.B. grüne Pflanzengeister oder blaue Schleimmonster, mehr tötet. Diese greifen Euren Helden nicht an, ohne selbst angegriffen worden zu sein. Erschlagt ihr diese Wesen, bekommt Euer Held Moralpunkte abgezogen. Da ihr bisher darauf bestimmt keine Rücksicht genommen habt, befindet sich euer Moralwert (MF) mit Sicherheit auf Null. Da ihr aber zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels einen Wert von 100 Moralpunkten (Maximum) braucht, um ganz bestimmte Dinge zu finden, empfiehlt es sich, schon jetzt mit dem angestrebten Sammeln von Moralpunkten, die es für die Erlangung böser Monster gibt, zu beginnen. Doch zurück zum Spielablauf: Steuert Euren Helden zu der Stelle, an der drei Säulen aus dem See ragen. Wenn ihr nun die "Scroll" benutzt, taucht ein Palast vom Grunde des Sees auf. Diesen gilt es nun zu durchsuchen, jedoch solltet ihr ab hier vorsichtig sein, denn nun tauchen richtig rabiate Monster bzw. Roboter auf. Gute Waffen, starke Rüstung und viele Heiltränke solltet ihr auf diese Expedition mitnehmen. Euer Held sollte sich schnurstracks in das dritte Stockwerk begeben und dort den Zentralcomputer suchen. Erst wenn ihr Euch hier die traurige Geschichte der ehemaligen Herren dieses Palastes habt in Teilen lassen kann, Euer Held an den anderen wichtigen Stellen des Palastes die gewünschten Ergebnisse erzielen. So könnt ihr nun, in einer Kiste, die

scheinbar bisher leer war, einen Weltraumkompaß finden. Auch kann nun die Energiezufuhr für die Energiefelder im zweiten Stockwerk abgestellt werden, so daß Euer Held nun an den dringend benötigten Raumanzug kann. Vorsicht beim Rückweg, wenn Euer Held bis dato kein absoluter Supermann ist (unwahrscheinlich), gibt es Gewichtsprobleme, und die Flucht aus dem High-Tech-Palast geht im Schnecken tempo von stat ten. Wenn Ihr auch diese Expedition heil überstanden habt, gönnt Eurem Kämpfer ein wenig Ruhe, denn das nächste Ziel hat es in sich. Es gilt das Fuchtraumschiff der verschwundenen Bewohner des High-Tech-Palastes zu finden. Mit angelegtem Raumanzug muß sich Euer Held nun in die gähnenden Erdspalten stürzen, die sich in südwestlicher Richtung von der Waldstadt befinden. Ihr gelangt so in den Weltraum, wo Ihr mittels des Weltraum-Kompasses den Weg zum Raumschiff finden könnt. Im Schiff muß der Held wiederum einen Zentralcomputer finden, von dem er den noch traurigeren Schluß der Geschichte der High-Tech-Wesen erlährt. Mittels eines ebenfalls im Raumschiff befindlichen Transmitters geht es wieder zurück ins Märchenland, wo Ihr Euch getrost von dem schweren Raumanzug trennen könnt, er wird nicht mehr gebraucht. Den Kompaß kann Euer Held in der Waldstadt verkaufen. Jedoch darf er unter keinen Umständen das Horn verlieren, das er im Raumschiff gefunden hat. Nun gewinnen die Ancient Ruins in der Drachenhöhle (Cave of Death) an Bedeutung.

Von dieser Stelle aus muß Euer Held, wie es im Raumschiff beschrieben wurde, sieben Schritte nach Süden und vier Schritte nach Westen gehen. An dieser Stelle befindet sich ein Talsman mit dessen Hilfe Euer Held eine andere Dimension aufsuchen kann. Der Weg führt durch das Energiefeld, das in mitten eines kleinen Trümmerfeldes, nordöstlich der Waldstadt steht. In der fremden Dimension erwarten Euren Held mächtige Gegner. Solltet Ihr in Bedrängnis geraten, so kann der Illusionszauber gute Dienste erweisen. Euer Held muß eine Insel aufsuchen, die ziemlich in der Mitte dieses fremden Landes liegt. Sie ist leicht durch die zwei Kreuze zu erkennen, die auf ihr stehen. Benutzt dort das Horn und schwappdwupp befindet sich Euer Held in der Stadt der Illusionen. Im dortigen Laden besorgt Ihr Euren Helden das "Holy Water". Nun gilt es wieder die Waldstadt aufzusuchen. Wer fleißig war und schon einige Zaubersprüche kann, gelangt schnell und problemlos dorthin. Wer diesen Zauber nicht kann, muß zu Fuß zurück und sollte in der Waldstadt einen Magie-Nachhilfekurs belegen, um den "Move" Zauber zu lernen. Der Weg zurück in die eigene Dimension führt durch den Höhleneingang, den Ihr im äußersten Südwesten des fremden Landes findet. In der Waldstadt kann der Held nun das Siegel der Holztür durchbrechen, die ständig von zwei Kriegern bewacht wird. Dazu braucht nur das Holy Water an der richtigen Stelle benutzt werden. Das Verlies, in das Ihr nun gelangt, hat es ganz besonders in sich. Zum einen sind die Monster hier besonders stark, zum anderen ist das Verlies luckisch aufgebaut. Es ist insgesamt drei Bildschirme breit und zweihoch, läuft Euer Held jedoch aus dem letzten Bildschirm nach rechts in den nächsten findet er sich im ersten wieder. Wandert Euer Held von oben nach unten oder umgekehrt verhält es sich genauso. Also Vorsicht: hier habt Ihr Euch ohne unsere Karte ganz schnell verirrt. In diesem Labyrinth muß Euer Held die fünf Inkarnationen des Lichtes einsammeln. Denn nur wer diese fünf Inkarnationen besitzt, kann das Supermonster Varalys besiegen, das in diesem Verlies eingekerkert ist. Doch nur ein Held reinen Herzens, also ein

Soft EXPRESS
- DIRECTVERSAND M. PREL -
Boppard
Bestel. Tel. 06742 60233
Bestel. fax 06742 6754

TOP
SEGA
Mega-Drive
Neue Spiele
für's Geld!
Wie?
100% anrufen!
OCF
GAMESHOP
Südung
31 Alleeheim
Tel.: 0 94 53 / 12 95

Auf nach Weinheim
in das Kernstadt
Der weiteste Weg lohnt sich!

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote, Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden

Computerspiele Module

MN-HobbySoft
Amisgasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 06201/18120
Parkplatz am Museum (ausgeschildert)
A S 117
Mo Di Do Fr 14.30-18.00



5	あい ち	61	あ い ち	7	あ い ち	81	あ い ち
52	あ い ち	62	あ い ち	72	あ い ち	82	あ い ち
57	あ い ち	63	あ い ち	73	あ い ち	83	あ い ち
54	あ い ち	64	あ い ち	74	あ い ち	84	あ い ち
55	あ い ち	65	あ い ち	75	あ い ち	85	あ い ち
56	あ い ち	66	あ い ち	76	あ い ち	86	あ い ち
57	あ い ち	67	あ い ち	77	あ い ち	87	あ い ち
58	あ い ち	68	あ い ち	78	あ い ち	88	あ い ち
59	あ い ち	69	あ い ち	79	あ い ち	89	あ い ち
50	あ い ち	610	あ い ち	70	あ い ち	80	あ い ち

91	あ い ち	101	あ い ち
92	あ い ち	102	あ い ち
93	あ い ち		
94	あ い ち		
95	あ い ち		
96	あ い ち		
97	あ い ち		
98	あ い ち		
99	あ い ち		
910	あ い ち		

Sokoban II (Game Boy)

Ein zweites Mal ist das Spiel Sokoban II auf dem Game Boy erschienen. Es handelt sich um ein Logikspiel, bei dem der Spieler einen Kasten in eine bestimmte Position bringen muss. Das Spiel ist sehr gut gemacht und bietet eine große Herausforderung.

Bloody Wolf (PC-Engine)

Ein Mord zum Abschluss. Bloody Wolf ist ein Action-Adventure-Spiel für die PC-Engine. Der Spieler steuert einen Wolf, der in einer düsteren Welt umherstreift und Monster tötet. Das Spiel ist sehr gut gemacht und bietet eine große Herausforderung.

Chip's Challenge (Lynx)

Was ist das für ein Spiel? Chip's Challenge ist ein Action-Adventure-Spiel für die Lynx. Der Spieler steuert einen kleinen Chip, der in einer Welt voller Hindernisse umherstreift. Das Spiel ist sehr gut gemacht und bietet eine große Herausforderung.

Buchstaben ein. Das Lynx hat eine sehr kurze Zeilen-Anzahl. Man kann das Spiel mit dem Joypad steuern, aber das ist nicht sehr angenehm. Das Spiel ist sehr gut gemacht und bietet eine große Herausforderung.

Image Fight (PC-Engine)

Ein wenig von T. Nash. Image Fight ist ein Action-Adventure-Spiel für die PC-Engine. Der Spieler steuert einen Kämpfer, der in einer Welt voller Hindernisse umherstreift. Das Spiel ist sehr gut gemacht und bietet eine große Herausforderung.

Lösungsservice Berry & Strohm

'New and Brandheiß'

KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- ★ Dragon Wars
- ★ Hui Star
- ★ Pool of Radiance
- ★ Champions of Krynn
- ★ Secret of the Silver Blades
- ★ Dungeon Master
- ★ Chaos strikes back
- ★ Dragonflight
- ★ Ultima VI
- ★ Buck Rogers
- ★ Legend of Faerghail u.v.a.

Demnächst: Night and Magic, Fountain of Dreams, Cadaver, Vorbestellung möglich, bitte anfordern!

Neu, Jetzt auch Software für alle Systeme

Alle Daten Pläne (M 24, 24) Vordrucke, NH DM 8, Vordr. VS DM 2, Pläne keine Versandkosten!

Losungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel. 0911 795102

COMPUTER BOX

BEI SPIELEN NR. 1 IN WIEN

Postversand österreichweit

1100 Wien, Gudrunstraße 158
Telefon: (0 222) 602 26 18

! SCHWEIZ !

Der Videospiel-Versand über die Schweiz
Vertrieb von sämtlichen Konsolen

NEO GEO
SEGA
GAME BOY

SUPER GRAFX
PC Engine

MEDIA ELECTRONICS, Postfach 7273, 3001 Bern
Tel. 031/361 345 - Tel. 031/518 777 - 18 22 Jhr. Samstag ganzer Tag
Händleranfragen erwünscht

Lode Runner
(PC-Engine)

[illegible]

Level	1950	1951	1952	1953
0	5780	4603	3485	1934
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15	9118	1792	2282	1397
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25	3819	4095	1808	3106
26	0354	8692	8358	7257
27	9450	3593	5636	1937
28	1972	0608	4281	6431
29	9400	5743	5637	1932
30				
31	0384	3162	7339	7204
32				
33	9186	9502	4463	1391
34	1932	8218	5252	6468
35	9480	1323	6837	1935
36	0344	8672	7459	7257
37	8067	4837	0149	7723
38	9430	4893	8757	1987
39				
40	1581	3366	0088	8474
41	9400	7933	7757	1989
42				
43				
44	1922	6248	8388	6435
45	9116	1772	5534	1349
46	3639	5165	3120	3153
47	8007	4837	1290	7721
48	1912	0678	6403	6487
49	9420	5773	7858	1985
50	9854	6629	4402	1705

DJ Boy
(Mega Drive)

Daniel Hektor aus Großsachsen hat sämtliche Levels des Mega Drive Moduls „Du Bist durch“ durchloht und bietet allen weniger erfolgreichen Skatern eine ganze Reihe von Tips und Hilfestellungen an. Den Endgegner des ersten Levels so lte

man m. einem Spr. qv"
Dann B
Der B
ne F
zu Wiederzufüllen des Ener-
giebalkens. Wenn möglich,
sollte man sich bei der
des Geldes auch nach einem
Beitrag zu haben, der
zu der Energie
S
E
F
S

Wt 1.10.1971

doch diesmal schneller Roll-

giovorrate nicht vergessen. Die

Viel Spaß beim Betrachten des
Abspanns!

Umbauanleitung für das japanische Mega Drive

Mit dem Erscheinen des europäischen Mega Drives



scher Module

die Anfragen bezüglich der Kompatibilität. Wie bereits mehrfach erwähnt, laufen die europäischen Module nicht ganz problemlos auf den Importkonsolen. Der Grund dafür liegt jedoch nicht an der Hardware des Mega Drives, sondern vielmehr am Gehäuse. Ein kleiner Kunststoffriegel greift normalerweise, sobald

Position gedrückt wird, in eine kleine Vertiefung der japanischen M 204. Die Befestigung ist bei europäischen Modulen leider nicht vorhanden, nur mit sanfter Gewalt überredet man das Grundgerät, die M 204 zu verschlucken. Enten

man te dem Europäer
M...[ved der Hege d
fa...n... Mo
d...n... Sm... Spiz
müller aus Lichtensteig in der
Schweiz verrät Euch, wie s ge
nist... Nach... Die
Gar...e...den E
q...va...n

Devil Crash (PC-Engine)

No 1 A das man
 n...
 er...
 S...
 C...
 m...
 p...

DDDDDDDDCCC

Cyberball
(Mega Drive)

$\frac{1}{2} \text{A}_2 + \frac{1}{2} \text{B}_2 \rightleftharpoons \text{AB}$

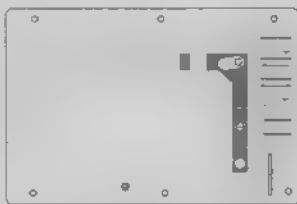
schefft ihr dank Adrian Kuma
aus Paderborn eine Leica und
kann E... die einschleifende
S... S... ohne großes Robo-
tergemetzel ansehen. **W**

Trojan (Nintendo)

Einfacher geht's wirklich nicht: Sven Poehs aus Agnabach verrät seinen Contine Club für Trogan. Einfach wie er den Teller des der Joyclub nach oben drehen und das Spiel ganz normal mit Sam beenden (bzw. für ihn rennen).

Lock'n'Chase
(Gameboy)

Die Möglichkeit das Labyrinth zu durchqueren ist sich dem eigenen Kopf zu verlassen und weiter zusammen zu gehen. Jede 7.1 zu starten, verliert uns Geraden. Die Spieler haben die erste Kombination A A B A B B.



Deckelunterseite

姓名: _____
 学 号: _____
 系 别: _____
 班 级: _____
 指导教师: _____

Kompetenzität e chtoemachi Unbauanleitung fürs Mega Drive

NO CREDITS 089/769 82 20

AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	St	C-64	Titel	Amiga	Atari	St	C-64	Titel	Amiga	Atari	St	C-64
101 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	101 A. A. A.	100	100	100	100
102 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	102 A. A. A.	100	100	100	100
103 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	103 A. A. A.	100	100	100	100
104 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	104 A. A. A.	100	100	100	100
105 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	105 A. A. A.	100	100	100	100
106 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	106 A. A. A.	100	100	100	100
107 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	107 A. A. A.	100	100	100	100
108 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	108 A. A. A.	100	100	100	100
109 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	109 A. A. A.	100	100	100	100
110 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	110 A. A. A.	100	100	100	100
111 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	111 A. A. A.	100	100	100	100
112 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	112 A. A. A.	100	100	100	100
113 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	113 A. A. A.	100	100	100	100
114 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	114 A. A. A.	100	100	100	100
115 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	115 A. A. A.	100	100	100	100
116 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	116 A. A. A.	100	100	100	100
117 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	117 A. A. A.	100	100	100	100
118 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	118 A. A. A.	100	100	100	100
119 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	119 A. A. A.	100	100	100	100
120 A. A. A.	100	100	100	100	HEROES OVER	100	100	100	100	120 A. A. A.	100	100	100	100

COIN OP bei NO CREDITS

NEC-PC ENGINE * CORE GRAFX * SUPER GRAFX

101 A. A. A.	100	100	100	100	101 A. A. A.	100	100	100	100
102 A. A. A.	100	100	100	100	102 A. A. A.	100	100	100	100
103 A. A. A.	100	100	100	100	103 A. A. A.	100	100	100	100
104 A. A. A.	100	100	100	100	104 A. A. A.	100	100	100	100
105 A. A. A.	100	100	100	100	105 A. A. A.	100	100	100	100
106 A. A. A.	100	100	100	100	106 A. A. A.	100	100	100	100
107 A. A. A.	100	100	100	100	107 A. A. A.	100	100	100	100
108 A. A. A.	100	100	100	100	108 A. A. A.	100	100	100	100
109 A. A. A.	100	100	100	100	109 A. A. A.	100	100	100	100
110 A. A. A.	100	100	100	100	110 A. A. A.	100	100	100	100
111 A. A. A.	100	100	100	100	111 A. A. A.	100	100	100	100
112 A. A. A.	100	100	100	100	112 A. A. A.	100	100	100	100
113 A. A. A.	100	100	100	100	113 A. A. A.	100	100	100	100
114 A. A. A.	100	100	100	100	114 A. A. A.	100	100	100	100
115 A. A. A.	100	100	100	100	115 A. A. A.	100	100	100	100
116 A. A. A.	100	100	100	100	116 A. A. A.	100	100	100	100
117 A. A. A.	100	100	100	100	117 A. A. A.	100	100	100	100
118 A. A. A.	100	100	100	100	118 A. A. A.	100	100	100	100
119 A. A. A.	100	100	100	100	119 A. A. A.	100	100	100	100
120 A. A. A.	100	100	100	100	120 A. A. A.	100	100	100	100

SEGA MEGA DRIVE

101 A. A. A.	100	100	100	100	101 A. A. A.	100	100	100	100
102 A. A. A.	100	100	100	100	102 A. A. A.	100	100	100	100
103 A. A. A.	100	100	100	100	103 A. A. A.	100	100	100	100
104 A. A. A.	100	100	100	100	104 A. A. A.	100	100	100	100
105 A. A. A.	100	100	100	100	105 A. A. A.	100	100	100	100
106 A. A. A.	100	100	100	100	106 A. A. A.	100	100	100	100
107 A. A. A.	100	100	100	100	107 A. A. A.	100	100	100	100
108 A. A. A.	100	100	100	100	108 A. A. A.	100	100	100	100
109 A. A. A.	100	100	100	100	109 A. A. A.	100	100	100	100
110 A. A. A.	100	100	100	100	110 A. A. A.	100	100	100	100
111 A. A. A.	100	100	100	100	111 A. A. A.	100	100	100	100
112 A. A. A.	100	100	100	100	112 A. A. A.	100	100	100	100
113 A. A. A.	100	100	100	100	113 A. A. A.	100	100	100	100
114 A. A. A.	100	100	100	100	114 A. A. A.	100	100	100	100
115 A. A. A.	100	100	100	100	115 A. A. A.	100	100	100	100
116 A. A. A.	100	100	100	100	116 A. A. A.	100	100	100	100
117 A. A. A.	100	100	100	100	117 A. A. A.	100	100	100	100
118 A. A. A.	100	100	100	100	118 A. A. A.	100	100	100	100
119 A. A. A.	100	100	100	100	119 A. A. A.	100	100	100	100
120 A. A. A.	100	100	100	100	120 A. A. A.	100	100	100	100

GAMEBOY

101 A. A. A.	100	100	100	100	101 A. A. A.	100	100	100	100
102 A. A. A.	100	100	100	100	102 A. A. A.	100	100	100	100
103 A. A. A.	100	100	100	100	103 A. A. A.	100	100	100	100
104 A. A. A.	100	100	100	100	104 A. A. A.	100	100	100	100
105 A. A. A.	100	100	100	100	105 A. A. A.	100	100	100	100
106 A. A. A.	100	100	100	100	106 A. A. A.	100	100	100	100
107 A. A. A.	100	100	100	100	107 A. A. A.	100	100	100	100
108 A. A. A.	100	100	100	100	108 A. A. A.	100	100	100	100
109 A. A. A.	100	100	100	100	109 A. A. A.	100	100	100	100
110 A. A. A.	100	100	100	100	110 A. A. A.	100	100	100	100
111 A. A. A.	100	100	100	100	111 A. A. A.	100	100	100	100
112 A. A. A.	100	100	100	100	112 A. A. A.	100	100	100	100
113 A. A. A.	100	100	100	100	113 A. A. A.	100	100	100	100
114 A. A. A.	100	100	100	100	114 A. A. A.	100	100	100	100
115 A. A. A.	100	100	100	100	115 A. A. A.	100	100	100	100
116 A. A. A.	100	100	100	100	116 A. A. A.	100	100	100	100
117 A. A. A.	100	100	100	100	117 A. A. A.	100	100	100	100
118 A. A. A.	100	100	100	100	118 A. A. A.	100	100	100	100
119 A. A. A.	100	100	100	100	119 A. A. A.	100	100	100	100
120 A. A. A.	100	100	100	100	120 A. A. A.	100	100	100	100

Vorbestellungen

Ink. Versand per Nachnahme
Porto u. Verp. DM 9,-

A. 089 769 82 20

Probleme schicken wir Ihnen gerne entgegen
Zusendung eines frankierten Umschlages

BEACHTUNG!

Um Sie noch günstiger und schneller
bedienen zu können sind wir
umgezogen

Neue Versandanschrift

NO CREDITS
Softwareversand Brüssel
Prof. Kurt-Huber Str. 8

D-8032 Gräfelfing

Bestelltelefon 089 / 769 82 20

Werktag von 10.00 - 19.00 Uhr

Samstag von 9.30 - 13.00 Uhr

Täglich Neuheiten | Anrufen

bei Versand kein Ladenlokal

Teil 1

Tief und finstern sind die unergundlichen Rätze des Rollenspiels Dragon Wars. Schon so manche Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras beißen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ort die Zähne ausbeßen. Neben feinen Karten gibt's noch eine Itemliste.

mhl/vw

Rattenversucht und riesengroß
Ist die Stadt Purgatory ▼

Entwirrt: Die Geheimnisse des Landes Oceana und die Rätsel des Rollenspiels "Dragon Wars". Hier gibt es Tips für die Drachenkrieger.

Dragon Wars Clue-Book

Purgatory

Dies war einmal ein nettes Plätzchen, bevor sie die Ausgänge versiegelten und die Versorgung mit Nahrung unterbrachen. Nun beherrschen Ratten diese Straßen und ich Clopin Trouillefou, bin König der Ratten!

Ich kenne Purgatory wie meinen Handrücken, und ihr tut gut daran, mir genau zuzuhören. Eure erste wichtige Aufgabe nach Eurem Eintreffen in meiner Stadt ist das Besorgen von Waffen und Rüstungen. Ihr werdet zwar eine oder zwei Schlägereien direkt nach Eurem Eintreffen haben, aber es sollte keine großen Probleme geben diese zu überleben.



AMIGA	PC
POOL OF RADIA 89 00DM	STORMOVNIK 89 00DM
A-10 TANK KILLER 89 00DM	BACK T T T UT 2 84 80DM
F-19 STEALTH FIG 89 00DM	ISHIDO 89 00DM
GREMLINS 2 79 80DM	PORTS OF CALL 99 00DM
IMMORTAL (1MB) 79 80DM	STELLAR 7 64 80DM
MAGIC FLY (1MB) 79 80DM	F REHAWK 64 80DM
KILLING GAME S. 74 80DM	STAR CONTROL 89 00DM
FINAL BATTLE 74 80DM	AD JB KARTE 298 00DM
SPELLBOUND 59 80DM	SOUND BLASTER 448 00DM
CADAVER 79 80DM	TAC 1+ JOYSTICK 74 80DM
SARAKON 74 80DM	GAMECARD 29 00DM

Speichererweiterung
Amiga 500 mit Wings oder
Immortal oder Magic II
oder Dungeon Master nur
198.000M

Golden Image Optische
Mause für den PC
179 00DM

SEGA

Master System	199.00DM
Mega Drive	498.00DM

Game Boy	169.000M
----------	----------

Schleife dafür ab 49,00 €

ATARI Lynx 398 100M

Für beide Systeme haben wir ein umfangreiches Software-Angebot am Lager.

Alle Sega Nintendo und Lynx Spiele und Hardware werden mit deutschsprachigen Anleitungen geliefert.

✓ Falsch können Sie ...

Oder fordern Sie unsere kosten losen Preis stie an:

Bitte System angeben!

Gneisenquell 29 4330 Mülheim Ruhr

☎ 0208-497 169 / 196

[illegible]

es sein denn, Ihr seid tot. Es waschen. Eine gute Anfangsstrategie ist es, direkt vom Hauptplatz nach Norden zu marschieren und sich für einen Kampf in der Arena zu melden. Hier wird man Euch zwar das Hirn herausprügeln, aber zu guter Letzt erhaltet Ihr wenigstens ein paar Waffen.

Magie ist in Dilmun verboten
aber niemand kann diese
Kunst vollständig auslöschen
Ihr findet einen bescheidenen
Zauberspruchstein westlich
von der Namtarstatue (üb-
gens eine nette Kunstschmie-
dearbeit). Die Zaubersprü-
che werden Euch allerdings
so lange nicht viel nutzen, bis
Ihr die Low Magier gelernt habt.
Wenn Ihr anlangt intensiv Zau-
bersprüche zu benutzen, soll-
tet Ihr die südöstliche Ecke der
Stadt mal besuchen. Ihr werdet
diese Ecke *erfrischend* finden.

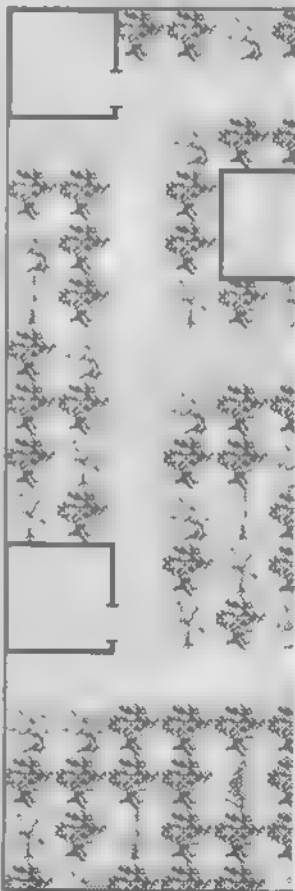
Mein Lieblingskloster ist im nordöstlichen Bereich der Stadt, nicht weit von der Arena entfernt. Dieser Platz ist voll mit Betrunkenen, sie verschwinden aber wenn ihr ihnen etwas Stroh zu schmecken gebt. Die Kneipe ist gut geeignet um die neuesten Gerichte aufzuschmecken, und vielleicht findet sich ja auch der eine oder andere Verrückte, der sich Eurer Gruppe anschließen möchte. Wenn einer Eurer Freunde stirbt, solltet ihr Eurer zivilen Pflicht nachkommen und den Körper im städtischen Leichenschauhaus, nördlich vom Hafen und östlich vom Stadtplatz abliefern. Ich habe gehört, daß einige versucht haben, aus der Stadt zu entkommen, indem sie sich in e nem Sack mit Leichen versteckten. Ich würde so was allerdings nicht versuchen. Auch würde ich mich niemals selbst in die Sklaverei begeben, nur um so aus der Stadt zu entfliehen. Aber ihr könnt diesen Weg versuchen, wenn ihr den Skavenmark nicht ich von der Namlarstatue besucht.

Mein eigener Teil der Stadt befindet sich im Südwesten und ihr werdet sicher durch meinen Hof stolpern, wenn ihr in meiner Nachbarschaft unterwegs seid. Ich habe möglicherweise einen Job für Euch, wenn ihr mehr auf dem Kasten habt, als der gewöhnliche Abschaum, mit dem ich es normalerweise zu tun habe. Spiel eure Karten richtig aus, und ihr bekommt möglicherweise genug Gold, um die horrenden Summen zu bezahlen, die auf dem Schwarzen Markt gefor-

der werden Der Schwarze Markt befindet sich nur wenige Blocks von der Arena entfernt. Nicht weit in nordlicher Richtung von meinem Hof, werdet ihr einen Schrein der dunklen Lady, Irkalla finden. Seid sicher, daß ihr ihn Euren Respekt gezeigt habt bevor ihr in die Ansu Waters hinabsteigt!

Ein letzter Hinweis noch. Habt es nicht so eilig, Purgatory zu verlassen. So schnell es auch hier drinnen ist, draußen geht es viel härter zu. Wenn Ihr mir nicht glaubt, gut werft selbst einen Blick darauf. Das ist eine geheime Tür im Nordöstlichen Turm der Stadt. Die hinter die innere Mauer führt und eine Tür zur "Freiheit" in der südwestlichen Ecke der Außenmauer ist.

Auf Wiedersehen — Clopin



Sklaven- lager

Ihr findet sicherlich das Sklavenerlager, wenn ihr aus Purgatory entflohen könnt, besonders wenn ihr vom Hain kommt. Das Lager wurde von Flüchtlingen aus Purgatory und entlassenen Sklaven aus Mog's Sklavengüter gegründet. Warum Leute aus einem Lager entlassen wurden ist nicht wiederholenswert, aber es ist ein wenig zu sehen, dass man zuschauen ist, muss sie erst.

Meistens findet ihr hier Leute mit schwachen Nerven... Sie sind vorsichtig, zeigen ihre Waffen. Bitte, Euer bürokratisches Papierkramen, um

die Sklaven davon zu überzeugen, dass ihr ihnen nichts anhaben wollt.

Ein Wizard lebt in diesem Lager. Er heißt jeden willkommen, der ihm ein wenig von der Kunst des Zauberns vorführt. Kranke zu heilen — oder zumindest den Versuch zu machen — kann zu Eurem Vorteil sein. So machen einige Leute Eintritt in das Lager, um die Menschen, die ihre Fähigkeiten sehen, wenn der Meister hier ist, die Dämonen, die sie sind, und die Dämonen, die sie sind, und geht weiter. Ein magischer Meister, der bei der Suche nach einem neuen Lager für seine Gruppe ist, ist ein guter Kandidat. Der Sklave, der ein altes Dieb namens Louie, der sich Eurer Gruppe anschließen kann, ist ein guter Kandidat. Ein guter Kandidat ist ein guter Kandidat.

Joy soft

1000 Computer Magazine

„Laut ASM seit mehr als 5 Jahren Deutschlands beliebtestes Softwarehaus!“

Schaden mit Folgen

Irgendwo Eine nicht sicher verpackte Kiste und etwas Regen terrorisierten Stadt



Axt-Drama im Wohnzimmer

Irgendwo: Der harmlose Familienvater C. Onan drehte mit der Axt durch und hinterließ zwei weinende Kinder

Beginnen hatte das Familiendrama mit einer Bestellung zweier Action-Spiele für die sich neben seinen Kindern auch der Hausherr begeistern konnte. Dummerweise hatten sie jedoch nicht bei JOYSOFT, die für ihren prompten und guten Reklamationservice bekannt sind, bestellt. So nahm das Unglück seinen Lauf. Ein Spiel stürzte aufgrund eines vom Hersteller übersehenen Programmierfehlers beim sechsten Endgegner ab, das andere lud erst gar nicht. Nach mehreren vergeblichen Versuchen die Spiele umzutauschen (Ihr Handier verweigerte die Annahme und verschleppte den schließlich eingeklagten Umtausch), gnügte Herr Onan zur Axt und zerhammer

Titel	Amiga	Atari ST	MS DOS
AWESOME BATT	64	68	68
BETRAYAL	64	68	68
BLADE WARRIOR	64	68	68
FINAL BATTLE	64	68	68
MASTERBLAZE	64	68	68
SNOW STRIKE	64	68	68
SPELBOUND	64	68	68
SPEEDBALL II	64	68	68
STAR CONTROL	64	68	68
STRIDE II	64	68	68
TEST DRIVE	64	68	68

Zeichne Art, wenn bei Druckung noch nicht über die noch in Kürze erwartet

Sehr viel und schnelle Verpackung

TORVAK LOTUS ESPRIT TRANSWORLD TUNNELSA Trolls

Z-OUT

Unsere BLTZVERSAND erreichen Sie unter

02 21/44 30 56

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel 02 21 / 44 30 56

KÖLN 1
Mathiasstr 24-26
Tel 02 21 / 23 95 26

BONN
Münsterstr 18
Tel 02 28 / 65 97 26

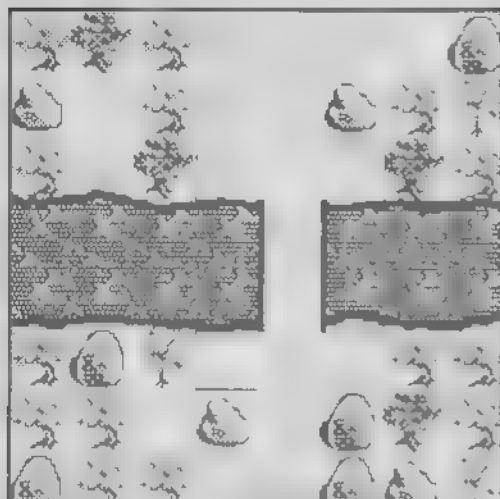
DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str 47
Tel 02 11 / 36 44 45

Bewachte Brücke

Nördlich von Purgatory findet Ihr eine Brücke, die die Insel Forium mit der Sonneninsel verbindet. Ihr benötigt die Citizenship-Papiere, um an den Wachen vorbeizukommen, und selbst dann schulteln sie Euch noch nach Gold in Form einer Gebühr ab. Die Papiere bekommt Ihr dadurch, daß Ihr in der Arena von Purgatory gewinnt oder den richtigen Platz im Sklavenlager untersucht. Eine Suchaktion der näheren Umgebung der Brücke ist den Zeitaufwand sicher wert.

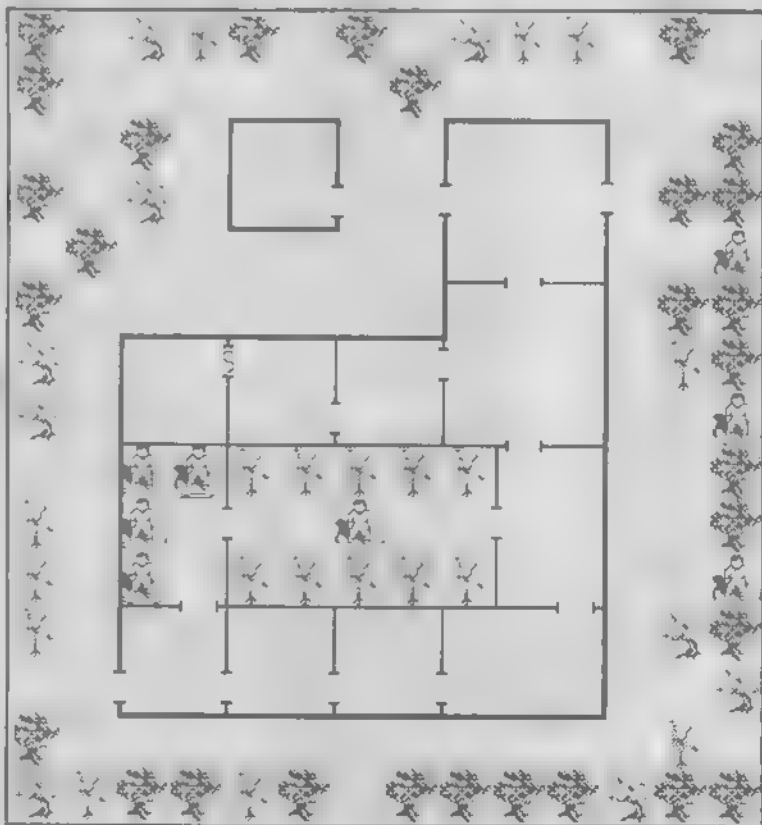
— Cloppin

Nächstes Mal untersuchen wir das Sklavengut von Mog und die Skaven in den etwas genauer. Bis dahin wünschen wir Euch viel Vergnügen in der Stadt Purgatory. mh/vw



Wer kräftig sucht! In der Nähe der Brücke keine Gegenstände

Hier schon
mal die Karte von
Mog's Anwesen



MS DOS

PC
Engine

SEGA
MEGA DRIVE

GAME BOY

NINTENDO

AMIGA

MÜNCHEN-STUTTGART-
HAMBURG-BERLIN-
HAMM-MOERS-
ÖSTERREICH



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden

Rosenheimer Str. 92a 8000 München 80

Tel 089-4489389

Fax 089 291402

Katzenbachstr. 81 7000 Stuttgart VHG

Kieler Str. 421 2000 Hamburg 54

Tel 040-543010

Fax 040 5404933

Emserstr. 33 1000 Berlin 44

Tel 030-6253030

Grünstr. 69 4700 Hamm 1

Tel 02381-20198

Homburger Str. 72 A 4130 Moers 1

Tel 02841-170150

Andechsstr. 85 A-6020 Innsbruck

Tel. 0512 492626

in der Zone

Händleranfragen erwünscht!

...jetzt auch in der Schweiz ...jetzt auch in der Schweiz ...jetzt auch in der Schweiz

POWER PLAY CONTACT

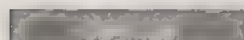
Wollen Sie einen gebrauchten Floppy verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder wollen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play Contact bietet Ihnen Computerhilfe der Gelegenheit kostenlos eine private Kleinanzeige mit 4 Zeilen Text in der Rubrik Power Play Kontakt zu geben. Power Play Contact der März-Ausgabe erscheint bis zum 0. Januar 91. Eingangsdatum beim Verlag ist der April 91-Ausgabe (erscheint am 1. März).

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf S. 124.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte von Kleinanzeigen, deren Text auf mehr als 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben beschränkt ist, vor.

Private Kleinanzeigen



Als ich die Floppy für 20 DM...
Kaufe ich die Floppy für 20 DM...
Kaufe ich die Floppy für 20 DM...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Paradeplatz in der Nähe...
Paradeplatz in der Nähe...
Paradeplatz in der Nähe...

Suche Anwendungssoftware...
Suche Anwendungssoftware...
Suche Anwendungssoftware...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Verk. 16 Orig. für 60 DM...
Verk. 16 Orig. für 60 DM...
Verk. 16 Orig. für 60 DM...

C84 Monitor Floppy, Daten, Bücher...
C84 Monitor Floppy, Daten, Bücher...
C84 Monitor Floppy, Daten, Bücher...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

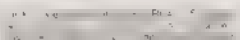
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Private Kleinanzeigen



Als ich die Floppy für 20 DM...
Kaufe ich die Floppy für 20 DM...
Kaufe ich die Floppy für 20 DM...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Paradeplatz in der Nähe...
Paradeplatz in der Nähe...
Paradeplatz in der Nähe...

Suche Anwendungssoftware...
Suche Anwendungssoftware...
Suche Anwendungssoftware...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Verk. 16 Orig. für 60 DM...
Verk. 16 Orig. für 60 DM...
Verk. 16 Orig. für 60 DM...

C84 Monitor Floppy, Daten, Bücher...
C84 Monitor Floppy, Daten, Bücher...
C84 Monitor Floppy, Daten, Bücher...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

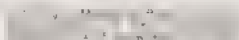
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Private Kleinanzeigen



Als ich die Floppy für 20 DM...
Kaufe ich die Floppy für 20 DM...
Kaufe ich die Floppy für 20 DM...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Paradeplatz in der Nähe...
Paradeplatz in der Nähe...
Paradeplatz in der Nähe...

Suche Anwendungssoftware...
Suche Anwendungssoftware...
Suche Anwendungssoftware...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Verk. 16 Orig. für 60 DM...
Verk. 16 Orig. für 60 DM...
Verk. 16 Orig. für 60 DM...

C84 Monitor Floppy, Daten, Bücher...
C84 Monitor Floppy, Daten, Bücher...
C84 Monitor Floppy, Daten, Bücher...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

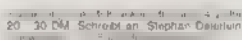
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Private Kleinanzeigen



Als ich die Floppy für 20 DM...
Kaufe ich die Floppy für 20 DM...
Kaufe ich die Floppy für 20 DM...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Paradeplatz in der Nähe...
Paradeplatz in der Nähe...
Paradeplatz in der Nähe...

Suche Anwendungssoftware...
Suche Anwendungssoftware...
Suche Anwendungssoftware...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Verk. 16 Orig. für 60 DM...
Verk. 16 Orig. für 60 DM...
Verk. 16 Orig. für 60 DM...

C84 Monitor Floppy, Daten, Bücher...
C84 Monitor Floppy, Daten, Bücher...
C84 Monitor Floppy, Daten, Bücher...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...
Suche Floppy für PC, auch Geo-PC...

Achtung:

Wir machen unsere Leserinnen darauf aufmerksam, daß das Angebot der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme bestimmt ist.

Der Hersteller, Ausleiher, Verkäufer oder Verleiher von Kopien (Reinkopien) ist gemäß dem Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen wird mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,- gerechnet.

Originalprogramme können durch Kopieren oder Verleiherung an Dritte weitergegeben werden. Der Kopierer oder Verleiher ist straf- und zivilrechtlich verfolgt. Bei Verstößen wird mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,- gerechnet.

Wir bitten unsere Leser, in deren eigenem Interesse, Kopien von Original-Software weder zu erstellen, noch zu verbreiten. Eine Verbreitung ist straf- und zivilrechtlich verfolgt.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die diesen Vorschriften widersprechen. Das Recht bleibt vorbehalten.

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

PLAY

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. Grand Slam 15 DM. Bärben 20 DM. used auf Roller Oktober 25 DM. in 50 days around the world 30 DM. Tel. 045-874772	Verk. Orig. Suco Mission 30 DM. Second	Suche die neuesten Serien wie SQ IV HQ II KO	Verk. R/V Honda 40 DM. Larry 3 70 DM. Twin
Verk. Orig. Reise im Wind, Fish je 15 DM. Chambers of Shapin (25 DM.) oder tauschgeg. Lost Patrol Orig. Tel. 05069 7037	Suche 1 Amiga Seven Ceres of Gold. Suche Game-Boy Moque. Sven Kehler. Di. 22. 5650 Salmen. Tel. 02 2 8 5996	(David) Danks	Verk. Orig. Tel. 0525 22523
Suche „OF Orig. oder Handbuch (40 bzw. 20 DM.) Tel. 045-874772	Orig. Games Balance of Power 2 20 DM. Populous 20 DM. Kick off 25 DM. Extra Time 5 DM. A. Conis. Am Barndorf 44. 2105 Seevetal		Verk. R/V Honda 40 DM. Larry 3 70 DM. Twin
Verk. tausche und kaufe Originalspiele. Habe	Tausche Them Mers Hou 60. Legend of Peking		Verk. R/V Honda 40 DM. Larry 3 70 DM. Twin
Suche Komplettlösungen zu Zak und Indy. deutsch. Zahl bis zu 10 DM. Angebote an Dähli Engel. Beethovenstr. 13. 2956 Moor. Tel. 04924 1742	Winter. Griesenweg 33. W. 4550 Münden		Verk. R/V Honda 40 DM. Larry 3 70 DM. Twin
Hörst dich zwar doof an, trotzdem suche ich Original PAC-MAN und MS PAC-MAN für den Bin Sammler. Zahl bis 25 DM. Tel.	res. Tel. 06872 8143. Bald meiden		Verk. R/V Honda 40 DM. Larry 3 70 DM. Twin
			Verk. R/V Honda 40 DM. Larry 3 70 DM. Twin

Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von **POWER PLAY-Contact**

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabei sein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück

Gratis!
In Ausgabe 3/91!

POWER-Coupon

für meine Kleinanzeige in Ausgabe 3/91 von



Rubrik

Amiga

Atari ST

Nintendo

C 64 128

Sega Master

PC Engine

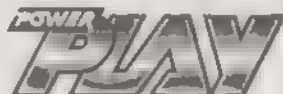
MS-DOS-PCs

Sega Mega

Kontakte

Telex, inklusive Adresse oder Telefon Nummer

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 3/91 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 11.01.91 einsenden an:

Markt & Technik Verlag
Aktiengesellschaft
Anzeigenabteilung
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Bei Angeboten, ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum:

Unterschrift

Private Kleinanzeigen

Source: FBI, Bureau of Criminal Identification and Control, Washington, D.C.

$$\frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{pmatrix} \quad \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & -1 \end{pmatrix} \quad \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix} \quad \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 0 & -i \\ i & 0 \end{pmatrix}$$

Viele PD-Spieler schreiben an Stephan Hellwig.

John H.
... ..
... ..

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

6.1. 17. 11. 1957. 7. 11. 1957.
p. 161. 11. 1957. 11. 1957.
p. 161. 11. 1957. 11. 1957.

Jürgen Link, Barkenweg 5, 8741 Stockheim

CH-Notwendig Tel 04554 1475

Bertholdo Tel 07131 54913

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

1. The first part of the document is a list of references. The references are as follows:

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen



Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...



ST Suche Tauschpartner für Atari ST 100 %
Antwort: Lade an Jochen Heutner, Eschenweg

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

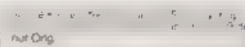
Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...



Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

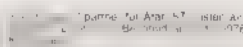
Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...



Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

Vork...
...
...

Suche...
...
...

ZUM SAMMELN

Player Manager hat offer
schon immer noch nichts
von seiner Faszination verlo
ren

D. Siegers aus Wachtberg
hat eine wahre Mammut

Zunächst zu den Menüpunkten im einzelnen (darauf aufbauend entsteht ein eigenes Spiel zum Spracherwerb Mensch und Tier).

... sind die Körper nicht
...
... Spalte atemberdau
...
... auf den Anfang
... Zahlenwerte nur be-
...
... durchaus sein, daß

ein Spieler mit hoher W. der
Standkraft in der Praxis häufig
verletzt ist. In der Regel ent-
sprechen die W. der oberen
im Spiel beobachtbaren Tatsa-
chen.

ge-Bietung -> extrem, kein
die Beteiligung
den für die Aufstellung und den
Kauf und Verkauf von Spielen
AUFDAUER ALLE ALLE WER
sind in etwa gleich wichtig
Ins-
den
das
wenn
ihm
Bew
landschaft

Die sehr wichtige Frage, ob ein Spieler der Nation verpflichtet ist, nur der Mann zu sein, den er bei der Wahl zum Spieler der Nation gewählt hat, ist eine sehr wichtige Frage. Ein Spieler, der nicht der Mann ist, den er bei der Wahl zum Spieler der Nation gewählt hat, ist ein Spieler, der nicht der Mann ist, den er bei der Wahl zum Spieler der Nation gewählt hat.

Die, sich ergebende Wert der
möglichst niedrig sein sollte

POWER A TIPS

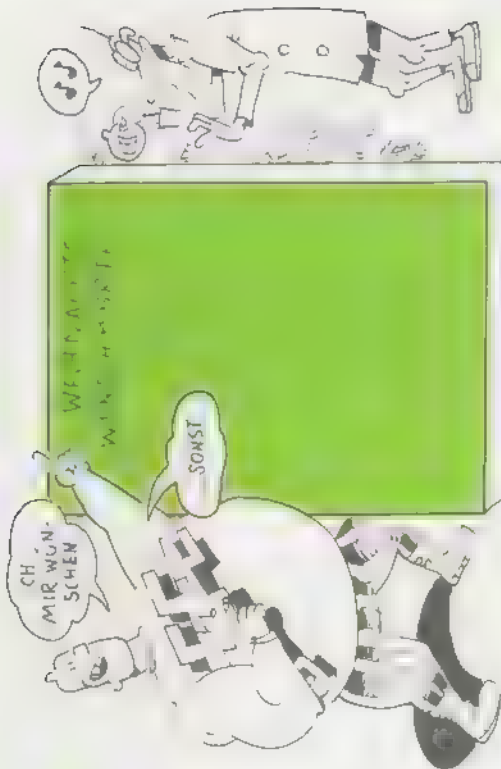
ZUM SAMMELN

Hinlegen steigern sich die
Abhängigkeit von der Seite
des in der anderen
in der Wasser
es überfließen und die
Hochstgrenzen der Anze

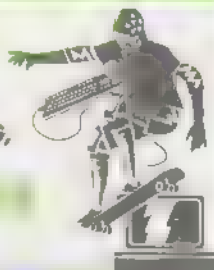
Sehr wichtig für den Mann ist die Moralität seiner Handlung. Die Mannscham ist nicht nur ein Ausdruck der eigenen Moral, sondern auch ein Spiegelbild der Moral auch der gesamten Mannschaft. Der Mannscham ist es egal, ob er selbst die Schuld trägt oder nicht. Der Mann hat trotzdem die Verantwortung für die Moral der Mannschaft.

folgt steigender Nachfrage nach Mobilität. Mobilität ist ein wesentlicher Bestandteil der Lebensqualität und wird in Zukunft eine noch größere Rolle spielen. Die Mobilitätsdienstleistungen werden sich weiter ausbreiten und die Mobilität wird sich weiter verändern. Die Mobilitätsdienstleistungen werden sich weiter ausbreiten und die Mobilität wird sich weiter verändern.

Hier gibt es mehrere wichtige Momente. Zum einen den **'MARKTWERT'** des Spielers. Der dort angegebene Wert entspricht dem Wert am Anfang der Saison. Er wird zu Anfang der nächsten Saison neu bestimmt. Auch hier sind Veränderungen erforderlich.



**KOSTENLOS für
alle POWER-PLAY-Leser!
DER NEW CAMPS-
KATALOG '91-
THE BEST OF COMPUTING
SPORTS, LANGUAGE
AND FUN!!!**



Comps m 3rd Miller Norddeutschland
and located at:

kurzen von BASF bei Assembly Testentwicklung bei

• NLG:

...mehr Informationen
im mit
dieser Karte anfordern!

Nach schneller geht's
per Computecamp-Hotline:
040/81 10 81

ST ALMA CO.

Ausgangspunkt für die Arbeit war das Ziel, einen Spieler aber nicht als Neuling auf der Transferliste setzen [zu den Gründen sagte er: „Anderer Punkt des Marktes ist, dass es an Individualität verliert“]. Diese beiden zusätzlichen Punkte geben einem zusätzlichen Hinweis auf die allgemeine Entwicklung des Spiels. In älteren Spielen, finden wir jedoch häufig sehr niedrige Werte. Diese sollte man nicht zu ernst nehmen. Sie beinhalten darauf, daß andere Vereine am Kauf älterer Spieler mangels attraktiver Posten interessiert sind.



Aggressive Spieler verur-
schen häufig Fouls, die zu El-
menten führen und einen Kar-
ter-Traitor kosten. Sie grat-
schieren sich häufig auch
dum der Ball wegnehmen
den. Allerdings und weiter
passieren das El-menten
wird auch verletzt, wenn der
Gegner der sich häufig im
Spiel mit dem Gegner Man-
schaft, wo der Gegner meist
abschalt. Ersatz zur Verlu-
gung ist. Der Spieler, der be-
reits im Spiel ist, auch bei
nein, weil der Spieler nicht zur
Verfügung steht, und die an-
deren Spieler, die in der
Ligen-varianten haben. Ein-ge-
wechselte Spieler sind daher

oft besonders gefährlich. Tol-
erabel ist hohe Aggressivität, al-
lerdings dann, wenn die Spe-
ler geschickt ihre Wege be-
nutzen, um die Fouls zu vermeiden.
Aggressivität ist ein
dann wird er weniger Fouls ver-
ursachen. Durchsetzungs-
fähigkeit
Hierzu gehört es, zwar
ausdrücklich die Ziele, wie
Spiel, man sollte aber in den
Spielen beobachten, wie
ein Spieler in der Lage ist, sich
im engen Zweikampf den Ball
zu erobern oder ob er etwa
häufig vor dem Gegner zurück-
weicht bzw. nicht in der Lage
ist, durch die Gegner
den Ball zu halten. Auch die
ein wichtiges Kriterium für die

Artstellung Körpergröße. De-
se spielt eine spürbare Rolle
bei der Körperstärke. Fähigkeit
keinen Körper auszunutzen
Seitlich Angreifen. Hier
Haut sind sehr viele
Werte gegeben. Da zu mehr
dem Körper, die Leistung und
im Angriff. Hier
Dass Alter, ein erheblicher
Einfluss auf die Leistung. Wei-
ter, umgekehrt, ist es 20 Jahre, 0
erhöhen in der Regel noch ihre
körperlichen Fähigkeiten, wenn
sie häufiger in der Liga nicht
oder nur sehr wenig. Hier
den Ab etwa 21-23 Jahren be-
ginnen diese Fähigkeiten zu
sinken.

Computer-Bau
eigen kostenlos und

60 Pf. Markt
NOVA
1111
VVA

und Sportkursen

- US-Sprachreisen
- High School Aufenthalte in den USA

Name
Straße
PLZ/Ort
Tel.
Geburtsdatum

Computer-Tipps nach Kaufmann
Praxis-Buch-Tipps nach Kaufmann
Praxis-Buch-Tipps nach Kaufmann

An
c/o CompuCamp GmbH
Wedeler Landstraße 93
2000 Hamburg 56

siert sind. Trotzdem kann der
alters Spieler aber für die eige-
ne Mannschaft noch sehr
wichtig sein, sowohl für seine
körperliche Fähigkeiten, als
auch für seine psychische
Lage. Transfers werden ge-
wünscht, wenn ein Spieler den
Vertrag zu weitern, sollte man
beachten, auf die Verträge
setzen. Dies steigert seine Mo-
tivation, ganz erheblich, während
das Ablehnen des Transfers
dieselbe stark senkt. Möchte
man den Sp. aber trotzdem be-
halten, setzt man das Verkaufs-
angebot in der Regel sehr hoch an.
Dann wird sich kaum ein An-
er

sehr guten Spielern) trotzdem
ständig nennende und zentral-
re. Man sollte nicht noch sehr
wichtig sein, sowohl für seine
körperliche Fähigkeiten, als
auch für seine psychische
Lage. Transfers werden ge-
wünscht, wenn ein Spieler den
Vertrag zu weitern, sollte man
beachten, auf die Verträge
setzen. Dies steigert seine Mo-
tivation, ganz erheblich, während
das Ablehnen des Transfers
dieselbe stark senkt. Möchte
man den Sp. aber trotzdem be-
halten, setzt man das Verkaufs-
angebot in der Regel sehr hoch an.
Dann wird sich kaum ein An-
er

lediglich zu bemerken, dass
man bei Werten um die 10 Pro-
zent kurz vor der Erlösung
seiner Wertschätzung steht. Ein
sehr wichtiger Punkt ist die Finanz-
lage. Man muss die Finanzen
überprüfen, um zu stark aus-
schöpfen, was sich das sehr
relativ auf die Beurteilung des
Prozentsatzes auswirken mag.
Die Erlösung sollte man nicht
gerne lassen. Daher sollte man
auf gesunde Finanzen achten und
den Kredit nicht um mehr als
die Hälfte auserschöpfen.
Es ist noch wichtiger, POWER
PLAV hat für die Sp. ausgiebig
Gegebenheiten. Die Sp. ausgiebig
üben. Dann geht es weiter mit
dem zweiten Teil vom Player
Manager.

Private Kleinanzeigen

suchte alle Freizeitspiele. Zahle gut An-
geb an Dr. Riber Roman-Friesinger Str. 1
8222 Aufzwing

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

WAS SONST...

...am Anfang des Monats "AMIGA" herauskommt!


Das
neueste
Heft
gratis
zum
reinschauen
und
überzeugen



 Tips & Tricks,
die begeistern

 Grafik und
Animation
für Profis

 Top - Listings

 Aktuellste
Nachrichten
aus der
AMIGA-Szene



AMIGA

Widerrufsrecht

Sie können
Ihre Best. ohne
durch kurz
Mitteilung an
in
Marketechnik
Verlag AG
Postfach 1104
80111 München
Innerhalb von
8 Tagen
widerrufen.
Richtzeitige
Abgabe
genügt

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Marketechnik Verlag AG,
Postfach 1104, 80111 München widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige
Abgabe des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch
meine Unterschrift.

IM QUARTETT FÄHRT'S SICH

SEHR NETT

Nitro

Start frei für 32 Autorennen, die in vier verschiedenen Szenarien stattfinden. Bei 'Nitro' kurvt Ihr auf scrollenden Pisten durch Großstadt, Wald, Wüste und Zukunftswelt. Vier Flitzer gehen an den Start, von denen bis zu drei von menschlichen Bleifüßträgern gesteuert werden. Die restlichen Fahrzeuge übernimmt der Computer. Eure Aufgabe ist es, bei jeder Strecke möglichst als erster ans Ziel zu kommen. Je besser Euer Rang, desto mehr Meisterschaftspunkte und Reservebenzin erhaltet Ihr. Der Sprit ist ganz schön wichtig. Während des Spiels wird der wertvolle Saft ständig verbraucht und herrscht einmal Ebbe im Tank, ist das Rennen für Euch beendet. Auf den Strecken liegen außerdem einige nette Extras wie Bonuskisten mit Benzin, Gasdusche oder Nitrobeschleuniger herum. Vom Geld könnt Ihr zwischen den Rennen Euer Auto mit besseren Reifen, Motoren und Turbo-Lader tunen oder das Modell wechseln. Drei Fahrzeugtypen mit verschiedenen Eigenschaften in den Kategorien Benzinverbrauch, Fahrverhalten auf Straße und Fahrverhalten auf Gelände stehen zur Wahl. Wer dringend Sprit benötigt, kann pro Scheinchen auch 200 Einheiten



Außerhalb des Scheinwerferlichts bleibt die Streckenführung im Dunkeln (ST)

ten Benzin kaufen. Es gibt so manche Abkürzung zu entdecken und da alle Extrasymbole immer an den gleichen Stellen auftauchen, kann man sich eine Art Idealroute einprägen. Wumm! Man mit der Stoßstange an ein massives Hindernis, kostet das zum einen Zeit, zum anderen ist Euer Auto dann einige Sekunden lang nur schwer zu steuern. Für besonderes Amüsement sorgen die Nachtfahrten, bei denen man wirklichkeitsgetreu herzlich wenig sieht. Nur das Licht des Scheinwerferkegels erhellt den unmittelbar vor Euch liegenden Streckenabschnitt. Beim Fahren im Finstern winken ein paar spezielle Extras. So könnt Ihr z.B. zu einem zweiten Scheinwerfer kommen (mehr Durchblick) oder die Lichtkegel der Mitfahrer für ein paar Sekunden ausschalten (mehr Blechschäden).

Spurenelemente von anderen Rennspielen wie 'Hot Rod' und 'Motorcade' sind nicht zu übersehen. Der PS-Extrakt der in Form von Nitro dabei herausgekommen ist, kann länger fesseln als die meisten anderen Rennspiele. Neben dem soliden Extrangeböt und der unkomplizierten Steuerung gefallen mir vor allem die abwechslungsreichen Strecken (große Lachnummer: Die Nachtfahrten unter dem Motto "Wo bin ich?"). Die Amiga-Version spielt sich mind. rek-

Gut!



ten Vergleich einen Tick leichter. Solo-Spieler haben hier mehr vom Leben, da die Computergegner oft mal einen Fehler machen. Die Amiga-Version erfordert etwas mehr Übung, macht aber langfristig genausoviel Spaß und bietet zudem rasigen Dröhnsound. Nitro ist pulzig, clever zusammengemixt, gut spielbar und macht einen ebenso Spaß wie im Weltkampf mit ein paar Freunden. Ein schönes Rennspiel, das ich auch gesprochen gerne rauskrame.

Im Rahmen des enggesteckten Genres der 2D-Rennspiele bietet Nitro nahezu alles, was das Raserherz begehrt. Die kleinen Wägelchen schleudern rassistisch um Kurven und Hindernisse, der Amiga unterteilt das Treiben zudem mit Motordrom-typischen Dröhn- und Quetschgeräuschen. Auf dem ST ist mir Nitro bemüht eine Stufe zu einfach, auch einem abso-

Gut!



luten Rennfahrer dürfte es nicht schwer fallen, mit den computergesteuerten Piloten mitzugehen. Schade, daß es Prognose vermied, neuerliche Spielideen oder spektakuläre Grafiken ins Rennen zu schicken, vom technisch ordentlich extrem spielbaren Nitro hätten Konkurrenzprogramme dann bestenfalls den Auspuff zu sehen bekommen.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis, Zirk-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

76%

Grafik 70% Sound 69%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 76%

Grafik 60% Sound 62%

Schwierigkeit: mittel

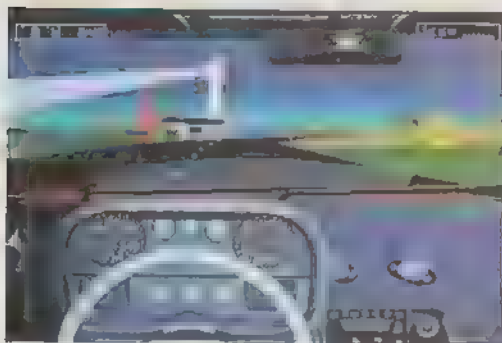
C 64

nicht geplant

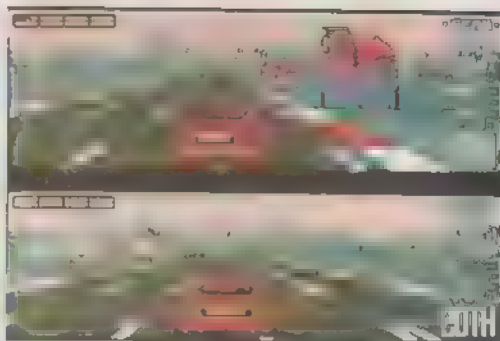


Die Amiga- und Atari-Versionen sind grafisch identisch und bieten dasselbe Spielprinzip, aber die Gestaltung der Strecken ist unterschiedlich. Die Amiga-Version hat verwickeltere Kurse, wodurch das Fahren gegen die Computergegner ziemlich schwer wird. Die ST-Version ist mit weniger scharfen Abzweigungen gesegnet und dadurch etwas spielbarer, dafür legen auf den Punkten etwas weniger Extras rum. Die besten Punktzahlen werden neben den Bestzeiten für jede Strecke auf Diskette gespeichert. hi

◀ Zielfahrt: Je besser die Platzierung, desto mehr Benzin zum Weiterfahren springt für Euch raus (ST)



Mit dem offenen Cabrio durch den Regen (MS-DOS/VGA)



Hobby-Rennfahrer im Rausch der Raserei (Amiga)

RASENDER RÜPEL

Test Drive III

Die erfolgreiche Autorennspielserie "Test Drive" geht nun in die dritte Runde. In dem neuesten Spröß der Reihe Test Drive III dürft ihr per Tastatur oder Joystick einen von drei heißen Öfen über kalifornische Küstenstraßen jagen. So dürft ihr Euch ans digitale Steuer eines Pinninfanna Mythos, eines Super-Chevrolet oder eines Lamborghini's setzen.

Am Grundprinzip des Programms hat sich nichts geändert. Gegen mehrere Computergegner müßt ihr mit Euren Schiklen über normale Landstraßen brausen. Wer

als erster ins Ziel geht, gewinnt. Aber auch hier warten motorisierte Gesetzeshüter die Euch bei Geschwindigkeitsübertretungen einen feilen Strafzettel verpassen wollen. Neu ist die 3D-Grafik. Unter VGA bei Test Drive III. So ist von der Kuh am Straßenrand über Straßeneuchten bis zum Stoppschild alles vorhanden. Sogar verschiedene Witterungsverhältnisse wie Nebel oder Regen gibt es. Wer eine Adlib oder Roland in seinem PC hat, wird zusätzlich statt Gepepse mit Autoriadomusik umschmeichelt. mh

Mist schon wieder so ein Polizeiauto mit heulenden Sirenen hinter mir — man sollte eben nicht mit 360 n eine Kurve brechen in der nur 50 erlaubt ist. Am Anfang begünstigt Test Drive I durch tolle VGA-Grafik und edle Streckenführung. Leider setzt die Grafikfülle eine entsprechende Rechenpower voraus.



ohne einen sehr leichten AT schenken die Renner im Knechtgang dahin — trotz einsteigerer Detailstufe. Außerdem läßt die Motivation nach einigen Runden ganz gewaltig nach. Denn hat man erst mal alle grafischen Gags gesehen und kennt die Strecken auswendig, wird es ziemlich langweilig.

BLEIFUSS-BONBON

Turbo Challenge

Motorenlärm dröhnt in den Ohren, Auspflüßse benebeln die Sinne. Hunderttausende lebendige Atmosphäre wie man sie bei Formel-1-Autorennen vorfindet. Wer seine Gesundheit schonen aber trotzdem dem Rausch der Raserei verfallen will, kann seine Leidenschaft dank Gremhins "Lotus Esprit Turbo Challenge" zu Hause ausleben. Die 32 verschiedenen Rennstrecken werden in flotter 3D-Grafik (inklusive Berg- und Talfahrt, Hindernissen und Ölplutzen) auf den Bildschirm gezaubert. der zwecks Zwei-Spieler-Modus

horizontal gesplittet ist. Ihr tretet gegen 19 Konkurrenten an, die um Sieg und WM-Punkte fahren. Eure aktuelle Position seht ihr ständig eingeblendet. Fallt ihr hinter den zehnten Platz zurück, solltet ihr schleunigst einen Gang hochschalten. Nur die besten zehn Flitzer kassieren Punkte und qualifizieren sich für das nächste Rennen. Wenn die Strecke besonders lang ist, kommt ihr an einem Boxenstopp nicht vorbei. Nachtanken ist angesagt. Zu Rennbeginn darf man zwischen Automatik und Gangschaltung wählen. mg

Wenn man zu zwe-

nigt das rasante Turbo Challenge auf Höchstgeschwindigkeit. Eine ist die Raserei auf Dauer. Aber etwas oberflächlich Gasgeben, ausweichen, schalten, bremsen nach ein paar

Rennen wird's zur Routine. Selbst beim Oldie Pitstop II mußte man auf die Abnutzung



der Reifen achten. Wer sich eine realitätsnahe Simulation erhofft, dürfte enttäuscht sein. Fans von gradliniger, zupiel und st. "hären (mächtig wichtig) Autorennen werden dagegen prima unterhalten, nicht zuletzt wegen

der beeindruckend flotten und angenehm ruckeligen 3D-Gra-

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 57%

Grafik 70% Sound 62%
Schwierigkeit mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremhins, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

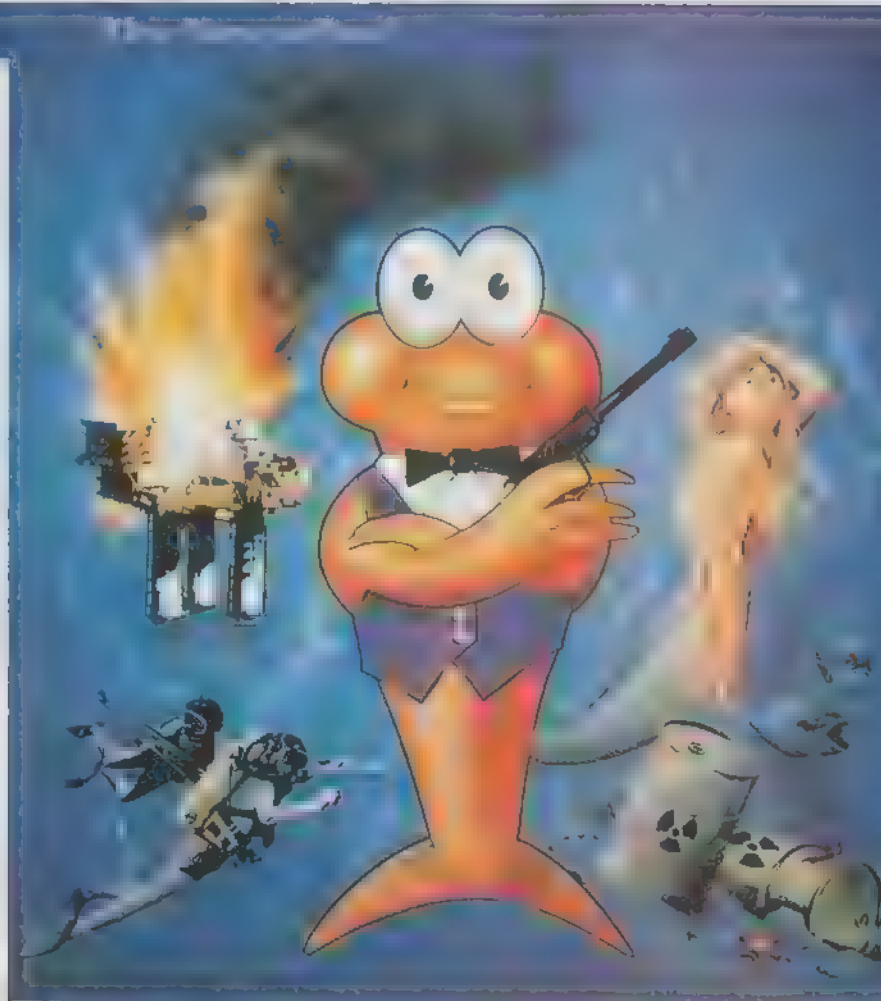
in Vorbereitung

AMIGA

82% Sound 69%
Schwierigkeit mittel

C 64

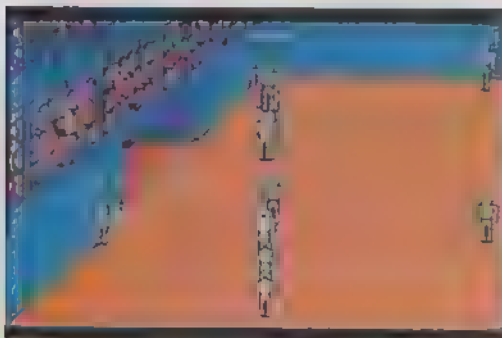
in Vorbereitung



James Bond spielt die Hauptrolle in dem neuesten Arcade-Adventure von Millennium. Als erstklassiger Unterwasser-Agent ist ihm natürlich kein Auftrag zu schlüpfrig. Ach ja: Ähnlichkeiten mit 007 sind natürlich nur rein zufällig – immerhin handelt es sich bei James um einen Fisch, und zwar um einen sehr attraktiven. Jetzt gibt's ihn frisch auf Amiga und Atari ST. Einfach göttlich!



Unit of Study: The



Ein neues Mitglied im Club der Fußballkalastrophen (Amiga)



Ein Trainer sitzt vorm Hauptmenü (Amiga)

DER GOLDENE ABSCHUSS

Pro Soccer 2190

Wer im Jahre 2190 deutscher Meister werden will, muss wissen, was das Fußballspiel in 100 Jahren aussehen wird, glauben die Programmierer von Vulture Publishing erahnen zu können. Das Geschehen findet in der Halle statt, wo der Bad behende von den Banden abprallt. Die Spielzeit ist in Viertel unterteilt. In zwei Ligen (Europa und Amerika) wird erst der Kontinentmeister im Ligaspielbetrieb ermittelt. Pro Gruppe gibt es acht Teams. Die beiden Gruppen ersten spielen dann in Finale den Champion aus.

Bei Pro Soccer 2190 steuert ihr ein Team. Eure Wahl von Spieltag zu Spieltag ihr kummiert Euch um die Mannschaftsaufstellung und steuert einen Kicker. Eure Mannschaft selbst. Meist ein gewisses Schußsystem beibehalten (Stärke und Richtungsanzeiger sind zu beachten). Versucht man dem Gegner leuchtig Tore einzuschicken.

Schön für Statistikklausur. Nach jedem Viertel wählt eine unsichtbare Journalisten scharde den wertvollsten Spieler des vorangegangenen Abschnitts.



Wenn so die Zukunft des Fußballsports aussieht, dann verliere ich mein Interesse lieber auf Federball oder Mikado. Die Macher dieses futuristischen Fiascos haben brav an

Hilfe



Nettigkeiten wie Liga-Modus und Statistiken für jeden einzelnen Spieler gedacht. Aber was nutzt es, wenn sich das Ganze spielt wie ein hasserfülltes Wuschlappchen? Wirt hopst der Ball in der Gegend herum. Die Steuerung ist total daneben und überläßt den Spielablauf weitgehend dem Zufall.

STECKBRIEF

Genre Sport
Hersteller Vulture Publishing
Zirkapreis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 12%

Grafik 17% Sound 41%

Schwierigkeit schwer

ATARI ST 12%

Grafik 17% Sound 31%

Schwierigkeit schwer

C64

nicht geplant

SONDERANGEBOT

World Soccer

Die Zukunft des internationalen Fußballs ist die Liga mit den besten Mannschaften der Welt. In drei Klassen ringen Spieltags von Spieltag Spitzenteams von Moskau über München bis nach Mailand und Madrid um wertvolle Punkte. Eine dieser ruhmreichen Mannschaften dürfen Sie trainieren. Ihr Club startet in der schlechtesten der drei Ligen und soll durch munteres Siegen langsam aber sicher in die oberste Liga geführt werden. Sie kümmern sich ausschließlich um die Mannschaftsaufstellung, Spielertransfers und Geldan-

gelegenheiten. Bei jedem Kicker geben Ailer Schnelligkeit, Fitneß und Geschicklichkeit über seine momentane Form Aufschluß. Stellen Sie die optimale Elf zusammen und halten Sie auf dem Transfermarkt nach vielversprechenden Nachwuchskräften Ausschau. Wer möchte, kann sich die Höhepunkte jeder Partie zeigen lassen. In den Spielverlauf kann man aber nicht eingreifen, er hängt im wesentlichen von Eurer Mannschaftsaufstellung und der Qualität des Gegners ab. Der Spielstand darf gespeichert werden.

Brr, ein "Football Manager". Verschnitt der spartanischen Art "World Soccer" bietet ein recht sparsames Spielprinzip, dem es an Abwechslung und Tiefgang mangelt. Die grafische Präsentation der Höhepunkte eines Matches sieht ganz schick aus, doch an wirklich sinnvolle Features wie einen Zwei-Spieler

Gehst so



Modus wurde nicht gedacht. Wer schon ein ähnliches Programm wie z.B. das geringere "Bundesliga Manager" in seiner Sammlung hat, kann auf World Soccer getrost verzichten. Interessant wird das Spiel aber durch seinen erfreulich niedrigen Preis. Für faire 30 Mark ist man mit von der Partie.

STECKBRIEF

Genre Strategie
Hersteller Atlantis
Zirkapreis 30 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 39%

Grafik 36% Sound 35%

Schwierigkeit leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

C64

nicht geplant

KORONA-SOFT

Alles, was Spaß macht! Die Software für Ihren Computer

Tel.: 052 41/18 28
Fax: 052 41/130 43

Amiga	DM
Animation Studio	299,-
Awesome	99,90
Dragon Flight Ltd. Edition	79,90
Evilra-Mistress of...	89,-
Epyx Sporting Gold	79,90
F 29 Retaliator	79,90
F-16 Falcon	89,-
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,90
Indianapolis 500	79,90
Invest	69,90

Lemmings

Amiga 89,90 ST 69,90

Legend of Fairghall	79,90
Leisure Suit Larry III	99,90
Loom	89,90
Lotus Esprit Turbo Chal.	79,90
M 1 Tank Platoon	89,90
Midwinter	79,90
Nitro	59,90
Paradroid '90	79,90
Ports of Call	79,90
Powermonger	89,90
Rick Dangerous II	69,90
Shadow of the Beast II	99,90
Splindizzy Worlds	79,90
Team Yankee	89,90
Their Finest Hour	89,-
Wild West World	99,90
Wings (512 K)	89,90
Wolfpack	89,90

MS-DOS (3,5" oder 5,25")	DM
688 Attack Submarine	89,-
Bad Blood	99,90
Big Business	69,90
Bundesliga Manager	69,-
Crash Course	99,90
F 16 Falcon	109,-
Flight of the Intruder	99,90
Imperium	89,90
Indiana Jones / Adv	89,-
Indianapolis 500	79,90
J. Nicklaus Unlimit. Golf	89,90
Khalid	79,90
Kings Quest V	99,90
Legend of Fairghall	89,90
LHX-Attack Chopper	119,-
Loom	89,90
M 1 Tank Platoon	109,90
Midwinter	89,90
Might + Magic II	89,90
Ökolopoly	149,-
Operation Stealth	89,90

Ishido

Amiga 79,90 MS-DOS 89,90

PGA-Tour-Golf	79,90
Ports of Call	99,90
Railroad Tycoon	99,90
Silent Service II	99,90
Test Drive III	89,90
Wing Commander	109,90
Wolfpack	99,90

C-64 Disk	DM
Bomber	53,-
Bundesliga Manager	49,90
Curse of the Azure Bonds	69,-
Dick Tracy	49,90
F-14 Tomcat	43,-
International 3D Tennis	43,90
Kick Off 2	49,90
Klax	49,90
Lords of Doom	53,90

F-19 Stealth-Fighter

Amiga 89,90 MS-DOS 109,90

ST 89,90

O I Imperium	43,-
Test Drive 2	53,-

Atari ST DM

Dragon Flight Ltd. Edition	79,90
F 29 Retaliator	79,90
Imperium	79,90
Invest	79,90
Kick Off 2	69,90
M.U.D.S.	89,90
Operation Stealth	79,90
Paradroid '90	79,90
Powermonger	89,90
Their Finest Hour	89,-
Wolfpack	79,90

Ist Ihr Programm nicht dabei?
Suchen Sie nicht lang, rufen
Sie uns an!



Druckfehler
und Preisänderungen
vorbehalten

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen
für Sie am Lager. Rufen Sie uns an, oder
fragen Sie nach dem Gesamtkatalog!

- ☐ kein Kaufzwang
- ☐ keine Mitgliedschaft
- ☐ schneller Service
- ☐ regelmäßige Infos

Kennen Sie unseren Laden?
Besuchen Sie uns in der Carl
Bertelsmann-Str. 53

KORONA-SOFT
Postfach 3115 4830 Gütersloh

Bestell-Coupon

Versandkosten: Inland NN + 5,- DM
oder Scheck + 5,- DM Aus und nur EC-Scheck/
Bar/Postanweisung + 8 DM
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

- ☐ Ich möchte nur den Katalog!
- ☐ Hiermit bestelle ich folgende
Spiele

Preis

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Telefon _____
Akteur _____

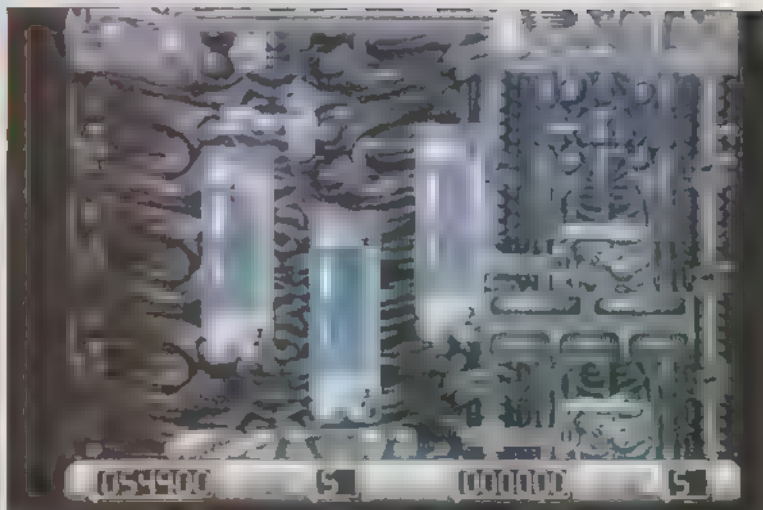
pp1-91

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA-SOFT!

RUCKSTARKEN TITEL

Z-Out

Hoppla, sollte mich mein Gedächtnis im Stich lassen? Vor einem knappen Jahr habe ich zwar "X-Out" gespielt, aber an einen Nachfolger namens "Y-Out" kann ich mich beim besten Willen nicht erinnern. Ob uns Rainbow Arts etwas vorenthalte? Oder hat man dort nur Probleme mit dem Alphabet? Sei's drum, im merhin gehört "Z-Out" dem selben Spielgenre an. Es ist wie sein Namensvetter ein horizontal scrollendes Actionspiel mit sechs gefährlichen Levels. Mehr Gemeinsamkeiten gibt's allerdings nicht. So werden die Extrawaffen konventionell während des Spiels diversen Aliens abgeluchst und nicht wie bei X-Out im Shop gekauft. Neben dem bewährten Satelliten (natürlich an- und abkoppelbar) schwirren Beiboote, Flammenwerfer Dreifachschuß und andere nützliche "R-Type/Kataks"-inspirierte Ausrüstungsgegen-

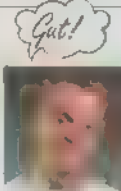


Das farbenprachtvolle Z-Out reizt die technischen Fähigkeiten des Amiga gewaltigstgehend aus (Amiga)

stände herum. Der allseits geschätzte Beam-Schuß (wird durch längeres Feuerknopfdrücken aktiviert) ist ebenfalls von Beginn an verfügbar.

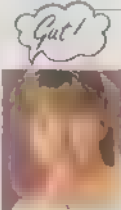
Die Levels sind recht umfangreich und, jeweils mit anderen Feinden und Grafiken gespickt. Besonders bemerkens-

Z-Out ist solider Ballerspaß mit verschwandend kleinen Schönheitsfehlern. Grafik, Schwierigkeitsgrad und Soundeffekte sind so, wie sie jeder "R-Type"-Pilot liebt. Dummerweise schückt die Begleitmusik einen Großteil der Explosions- und Schußgeräusche. Waffen gibt's reichlich, eine optische Anzeige für den Beam-



Schuß (wann ist er aufgeladen) vermisst ich allerdings sehr. Da ich aber wahnsinnig neugierig auf Gegner, Grafik und Waffen späterer Levels bin und Z-Out technisch hervorragend gelungen ist, darüber hinaus mit einem von mir sehr geschätzten Zwei-Spieler-Modus aufwarten kann, sei ihm ein Zweifelschein gegönnt.

Was lange währt, wird endlich gut. Vor einem halben Jahr haben wir im Aktuel das Action-Spektakel "Vargale" vorgestellt. Jetzt liegt es in der endgültigen Fassung als "Z-Out" vor. Der positive Eindruck von damals hat sich glücklichlicherweise bestätigt.



Nach all den schimmigen Ballerspielen für den Amiga in der letzten Zeit kommt Z-Out gerade recht. Die Feindformationen sind interessant, abwechslungsreich und durchdacht. Selbst wenn tonnenweise Sprites auf dem

Bildschirm herumzischen bleibt man von Ruck-Zuck-Einlagen weitestgehend verschont. Ein dickes Lob gebührt auch den Grafikern, deren Plankunst wir tolle Hintergrundlandschaften und farbenfrohe Sprites verdanken. (Der Unterwasser-Level ist

eine wahre Pracht). Als besonderer Leckerbissen hat sich der Zwei-Spieler-Modus entpuppt. Z-Out ist zwar recht schwer spreit sich aber prima. Ein feines Ballerspiel, das dem Amiga gerecht wird.



Fliegt das Raumschiff unter Wasser, wird es langsamer (Amiga)



Angriff ist die beste Verteidigung

wert ist der Unterwasserlevel, in dem einem das Wasser an manchen Stellen buchstäblich bis zum Hals steht. Tückisch fliegt man unter dem Meeresspiegel, wird das Manövrieren des Raumschiffs etwas erschwert. Wer will, darf zusammen mit einem Kumpel auf Alienagg gehen. In diesem Modus ist das Extraarsenal allerdings eingeschränkt. Zu einfach soll's schließlich nicht werden. mg

STECKBRIEF

Genre Action
Hersteller Rainbow Arts, Zirkapreis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik 82% Sound 54%
Schwierigkeit mittel

C64

nicht geplant

MASTER BLAZER



**Rainbow
Arts**

Rainbow Arts GmbH
Postfach 100
D-6300 Bad Nauheim
H. 1000, G. 1000

- * Erstmalig echte 3D Grafik Mit 50 Bildern pro Sekunde
- * (Amiga)
- * 1 oder 2 Spieler Modus
- * 8 Spieler können im Wettkampf gegen-
- * einander antreten.
- * Jedes Format wurde individuell program-
- * miert um die Vorteile der einzelnen
- * Rechner voll auszuschöpfen
- * Herausragende Grafiken und eine eindrucks-
- * volle Introsequenz (Amiga)
- * Fantastische Musiken und futuristische
- * Soundeffekte

Erhältlich für
AMIGA & ATARI ST
IBM-PC und Kompatible
- Frühjahr 1991

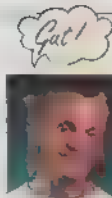
BALLER-ALLERLEI

Awesome

Wer als Weltraumhändler hofft, durch lukrative Geschäfte im "Awesome"-System viel Geld zu scheffeln, sollte besser mit jeder Form rasanter Bildschirmaktion vertraut sein. Schon beim Anflug auf eine Zielwelt dürfen die Waffen sprechen. Asteroiden, Piratenschwärme und Horden fremder Lebensformen, kurz, alles, was sich im Orbit um den Planeten befindet, muß pulverisiert werden, damit die Reise überhaupt beginnen kann. Das "egozentrische" Spielprinzip kennt man aus "Rotox". Während das eigene Raumschiff ungerührt in der Bildschirmmitte verharrt, dreht und bewegt man den Hintergrund und

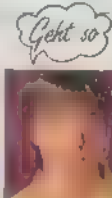
die Gegner. Überlebt man's, beginnt der Landeanflug. Meist stört dabei ein lästiger Fiesenwurm, berühmt-berüchtigt aus "Space Harrier". Diesen gilt es in einer 3D-Sequenz mit den Lasern zu füttern, bis er, widerwillig explodierend den Weg freigibt. Die nächsten Kämpfe finden vor dem malerischen Hintergrund der Ozeane und Kontinente des Zielp laneten statt. Wer sich hier lange genug gegen die aus allen Richtungen anfliegenden Abfangjäger behauptet, sammelt Sauerstoff, der später dringend benötigt wird. Zugleich sollte der Pilot nach einem Landeplatz Ausschau halten, der ihn aus dem Acht-Wege-

Das vierte Reflection-Spiel ist um einiges benutzerfreundlicher als die Vorgänger. Die langweilige Game Over Sequenz kann ausgeschaltet erfolgen. Handelstriebe können an bestimmten Punkten wieder aufgenommen werden. Trotz des "Viele kleine Action-Spiele" Prinzips gelingt mir nach kurzer Eingewöhnung der geschickte Aufbau der



basierenden Handlung doch sehr gut. "Awesome" ist fair (jede Sequenz ist auch mit minimaler Bewaffnung und Ausstattung zu schaffen), aber niemals zu leicht. Daß Grafik und Sound den Amiga voll ausreizen, ist man von den Entwicklern inzwischen gewohnt. Awesome bringt jedoch zudem noch eine Menge Langzeit-Spaß.

Die Grafik-Voyeure unter den Amiga-Basizern werden sich die Hände reiben. Nach den beiden Beast-Spielen bieten Reflections mit Awesome erneut prächtige (und extrem teure) Pixelkunst. Diesmal haben sich die Programmierer zudem etwas mit dem Spieldesign auseinandergesetzt, denn in dieser Beziehung ist



Awesome ein klarer Fortschritt. Zwar mußte die Mixtur aus viel Action und wenig Handeln manchmal etwas zusammengepuschelt an, doch größere Mängel findet man kaum. Wer nur ein Laufwerk hat, der wird allerdings fluchen: Die ständige Nachladerei und das Diskettenwechseln schon bald gewaltig an den Nerven.

Parallax-Schlamassel rettet. Das letzte Stück des Weges muß zu Fuß zurückgelegt werden. "Gaunlei" artig steuert man das Alter Ego durch Ansammlungen aggressiver Lebensformen (und hoffentlich)

am großen Endgegner vorbei. Jetzt geht's ans Handeln. Über komfortable Menüs wird verkauft und ausgerüstet (hier gibt's Extrawaffen!), werden Verträge unterschrieben und neue Zielplaneten angepeilt.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis, Zirkus-Preis: 110 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

69%

Grafik: 77% Sound: 81%

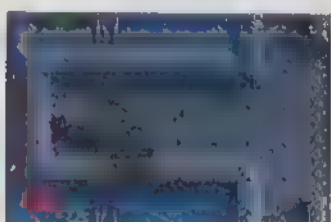
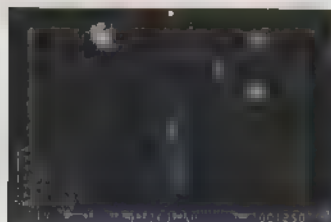
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

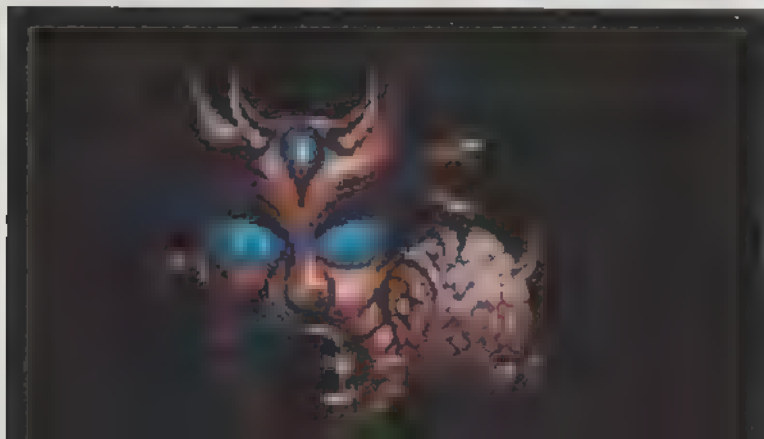
nicht geplant

C 64

nicht geplant

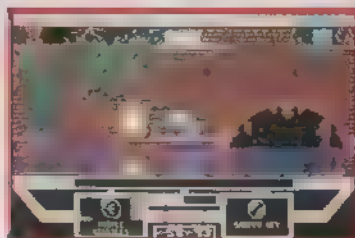
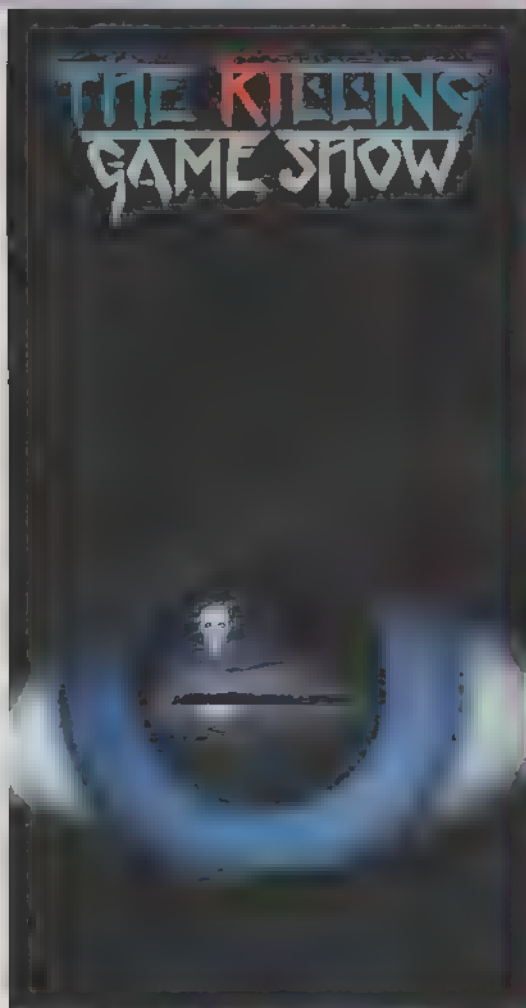


Rotierende Sprites im Weltraum, Gefahr aus allen Richtungen über dem Planeten, ein grüner Drache vor dem Eingang zum Raumhafen (Amiga)



Viel vom Gerümpel das man während der zahlreichen Raumgefechte eher zufällig eingesammelt hat, kann man hier für gutes Geld losschlagen. Dann wieder hinaus ins Unbekannte: Neue Gegner, Gefahren und Musikstücke warten in den Bäterabschnitten. Sorgen diverse Hilfsmittel für Orientierung: Ein Radar hilft durchs Rotox-Getümmel, beim Kampf um die Landeurlaubnis weist ein gelber Pfeil die Richtung. Awesome unterstützt sowohl ein zweites Disketten-Laufwerk, als auch den 1-MByte Speicher. **W**

◀ Mini-Monster sind out (Amiga)



Der erste Preis ist Ihr Leben!

In einer Art Rüstung, die Ihnen einen gewissen Schutz bietet, stehen Sie hier als Teilnehmer der KILLING GAME SHOW. Unter den Augen von Millionen Fernsehzuschauern müssen Sie sich Ihren Weg über die 16 Zwischenstationen vorbei an feindlichen Lebensformen erkämpfen.

Geben Sie den Zuschauern das, wofür sie bezahlt haben! Suchen Sie die nötigen Waffen und Werkzeuge — wenn Sie können.

THE KILLING GAME SHOW läßt Sie die Wände hochgehen — zum einzigen Ausgang.

Erhältlich für Amiga, Atari ST

United Software

Das relevante Programm





Die Ad Lib Musik Synthesizer Karte: Lassen Sie sich beeindrucken!

Haben Sie es satt, sich das Piepsen und Surren aus Ihrem PC-Lautsprecher anzuhören? Die Ad Lib Musikkarte wird Ihren Lieblingsspielen mit unglaublichen Töneffekten und Musik eine ganz neue Bedeutung verleihen. Diese halbgroße Karte kann gleichzeitig bis zu 11 synthetisch FM-modulierte Stimmen spielen: alles von Basstrommeln und Schußsäulen bis zu

Trompeten und Tornados. Diese von den größten Unterhaltungs-Softwareverlegern wie Cinemaware, Electronic Arts, Lucasfilm, MicroProse, Sierra, Titus und US Gold unterstützte Karte stellt den Standard der Industrie für Tonkarten auf der IBM-PC-Plattform dar. Stecken Sie die Karte einfach in Ihren IBM-PC oder kompatiblen

Computer ein, schließen Sie Kopfhörer, Lautsprecher oder Heim-Stereosysteme an Ad Libs Standard-Audioverbindung an und stellen Sie die Lautstärke auf dem eingebauten Verstärker ein. Nun können Sie den unglaublich tollen Ad Lib Klang bei den 'heißesten' Spielen oder dem mitgelieferten Juke Box® Abspielprogramm erleben. Lassen Sie

Ad Lib ist nicht nur für Spiele da. Es gibt eine ganze Palette von Ad Lib Musikprodukten. Sie können die Musik komponieren oder einfach zurückschleichen. Formen Sie außergewöhnliche neue Instrumentenkänge oder entspannen Sie sich bei einem Musikausbildungsprogramm, das Spaß macht.

In Deutschland erhältlich bei Prosoft (Tel. 0541 122065) und Leisuresoft (Tel. 02389 7800), in der Schweiz bei Elepro (Tel. 073-411841) und in Österreich bei Danus (Tel. 0222 239580).

AdLib

Neue, kompatible Spiele.

Mit nur einigen der aktuellsten neuen Computerspiele, die zum Verkauf mit der Ad Lib Musikkarte entwickelt wurden.



Sierra's
Conquest of Camelot



Lucasfilm's Star Wars: The Force
Unleashed



Activision's
Power Drift



Electronic Arts
Centurion



MicroProse's Sid Meier's
Railroad Tycoon



Lucasfilm's
Labyrinth

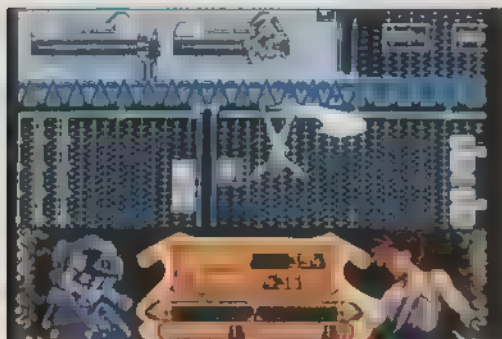
Systemanforderungen:

IBM PC oder kompatibel, 1 MB RAM, 10 MB freier Speicherplatz, VGA-Karte, Soundkarte, Maus, Drucker.

DIE 100 BESTEN SPIELE 1990



Auf über 100 Seiten testet **POWER PLAY** in 100 ausführlichen Spieltests Versionen für alle wichtigen Computer und Videospiele mit entsprechenden Farbbildungen; die besten Spiele für Amiga, C64, ST und PC. Videospiele: Top-Module für Sega, Nintendo, Mega Drive und PC Engine. Alle Spiele sind alphabetisch geordnet mit praktischen Tips zu jedem Spiel! Außerdem: die Übersicht wann welcher Test und Tip in welchem **POWER PLAY** stand - mit **POWER PLAY-WERTUNG!**



Wo Strider säbelt, springt kein Sprite mehr (ST)

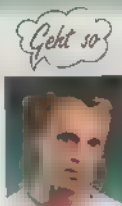
SALTO MORTALE

Strider II

Er ist wieder da: Strider säbelschwingender Kremelmauer-Erstbesteiger und Turmweltmeister aller Systeme, schlägt (im handlichen Rick Dangerous-Format) zurück. Den furiosen Flammensäbel hat er noch dabei, bleiben die zahlreichen Gegner auf Distanz, wird eine brandneue Laserwaffe gezückt. Verschwunden hingegen sind abgefeilte Kommunistensterne, Rotarmisten Hammer und Sichel, eine neue ungewöhnliche Welt, mit Natur- und Technologiegrenzen, scrollt in alle Richtungen, Strider selbst springt

und klettert fast wie am ersten Tag. Hat er alle Roboter und Mutanten eines Levels säuberlich halbiert oder über den Haufen geschossen, verwandelt sich Strider in einen bußigen Kampfroborer. So gerüstet geht's gegen den obgelaufenen Endgegner. Die spärlich gesäten Extras liegen nicht unbedingt auf dem direkten Weg in den nächsten Level. Will man seine Feuerkraft und Lebensenergie aufpeppen oder einen "Sidekick" erwerben, muß teils in abgelegenen Passagen der fünf Levels gesucht werden. **W**

Vielleicht liegt's daran, daß ich den imposanten Mega Drive-Strider zu oft auf den Bildschirm hole, vielleicht stört mich auch, daß der Held nun zwar schöne Ballern kann, einige seiner atemberaubenden Turntricks jedoch verlernt hat. Längst bietet nicht mehr jeder Mauervorsprung Halt für seine geschickten



Hande. Viel vom Schwung des Vorläufers ging verloren. Wieso reservierten die Entwickler fast die Hälfte des Bildschirms für Anzeigen und Portraits? Das Geschehen wird dadurch noch mickriger. Technisch gibt's nicht viel zu meckern. Das Scrolling ruckelt dezent, Grafik und Sound sind ganz passabel.

STECKBRIEF

Genre Action
Hersteller U.S. Gold Zirkelpreis 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 88%

Grafik: 62% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung

Anruf genügt!

Tel.: 05 21/2 11 17

Fax.: 05 21/2 28 59

Wir liefern
professionell
Spielsoftware
Hier ein
Auszug aus
unserem
Katalog

AMIGA

Powermonger	89,00
Kick Off 2	69,95
Their Finest Hour	89,00
Imperium	79,00
Pirates	69,95
Pool of Radiance	75,95
Legend of Fearhail	79,00
F16 Falcon Mis. Disk 2	59,95

IBM PC

Silent Service 2	99,95
Flight of The Intruder EGA	98,95
Railroad Tycoon	99,95
Ultima 6	99,00
LHX Attack Chopper	119,00
PGA Golf	79,00
Sound Blaster Card	429,95

ATARI ST

Powermonger	89,00
Their Finest Hour	89,00
Immortal	79,00
F19 Stealth Fighter	89,95
Dragons Flight	89,95
Kick Off 2	69,95
Imperium	79,00

C 64/128

Kick Off 2	39,95
Champions of Krynn	79,00
Secret of the Silver Blades	89,95
Pirates	49,95

Versand per Nachnahme oder Vorkasse
Versandkostenanteil 6,- DM (Inland) -
Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse
Versandkostenanteil 12,- DM

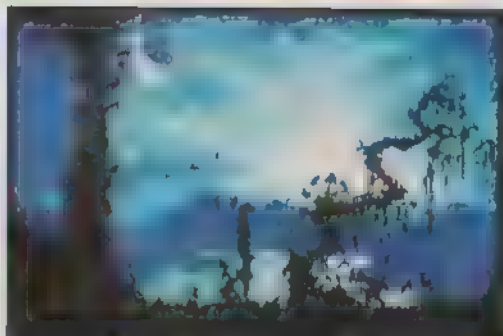
Preis- und Produktänderungen vorbehalten

LABEL
SPELFTWARE & MEHR
Feldmann & Mohr OHG
Max-Carlshay-Straße 3
4800 Bielefeld 1

Telefon 05 21/2 11 17
Telex 05 21/2 28 59



Dreidimensional ins spielerische Niemandsland. Shock Wave (Amiga)



Dunkel war's, der Mond schien hell (MS DOS)

SCHOCKWELLENSCHRECK

Shock Wave

Du bist in dem Actionspiel "Shock Wave" ein freundlicher Gefängnisdirektor im Jahre 2167. Leider mögen Dich die Gefangenen, die Du auf andere Planeten verbannt hast, nicht besonders und sinnern auf Rache. Die Häftlinge basteln sich kurzerhand einige Raumschiffe zusammen und greifen an.

Prinzipiell ist Shock Wave in zwei Bereiche unterteilt. Zum einen gibt es den puren Ballerlei. Hier dürft Ihr in 3D-Manier à la "Space Harrier" anfliegende Feindschiffe abschießen und alle zehn Spielstufen gegen einen beson-

ders dicken Gegner antreten. Vor jedem Angriff wird Euch angezeigt, wie viele Feinde Ihr in dieser Welle zu erledigen habt. Zusätzlich gibt's noch eine Art Wirtschaftsteil. Hier seht Ihr Euren Planeten aus der Vogelperspektive. Der Planet ist in vier Teile geteilt, in denen Ihr jeweils verschiedene Produktionsanlagen aufbauen dürft. So gibt es Minen, die Euch mit Kleingeld versorgen, Öl-Bohrtürme, die für Treibstoff sorgen, Armeen, die Angreifer behindern, und Fabriken, die neue und bessere Waffen für Euch entwickeln. *mh*

Shock Wave gehört genau zu der Gattung Spiel, die jedem Action-Freund den kalten Schauer des Grauens über den Rücken jagt. Zwar kann die 3D-Ballerlei technisch mit schneller und bunter Grafik beeindrucken, allerdings

wird das Spiel durch den völlig überflüssigen "Wirtschaftsteil" ziemlich verunsinn-

Na ja.



Denn dummenweise kosten gerade die Einrichtungen am meisten Geld, die am dringendsten benötigt werden — die Folge. Es besteht kaum die Chance, das eigene Schiff mit wichtigen Extrawaffen auszurüsten. Bevor man

genugend Geld bekommen hat, haben die Feinde den Kampf für sich entschieden.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Digital Magic, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 19%

Grafik 64% Sound: 42%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

SCHATTENSPIEL

Blade Warrior

Es wird Nacht im fernen Fantasy Königreich friedliche Kaufleute und Bauern betreten ihr Haupt zur Ruhe und Blade Warrior macht sich auf den Weg, den mächtigen Dämonen Murk zurück zum Teufel zu jagen. Doch keine gewöhnliche Kriegerin vermag den Panzer des Bösewichts zu durchdringen. Blade muß deshalb den Erzrunder der fiktiven Welt aufsuchen, im Austausch gegen sieben Fragmente eines magischen Tablets, befehligt er ihm das Schwert mit mächtigen Sprüchen. Blade muß sie sieben Hexern gegen-

magische Komponenten abkaufen. Diese Kräuter, Tierchen und Artefakte, die er während seiner Reise sammelt, kann er dank seines Privatlabors auch selbst zu Zaubersprüchen mixen.

So konventionell die horizontal scrollende Handlung, so ungewöhnlich ihre grafische Präsentation. Blade, die zahlreichen Monster und die Pflanzen gibt's nur als scheiternde Silhouetten, der nachtliche Himmel und die Kleingebäude strahlen jedoch je nach Grafikkarte (VGA, CGA oder EGA) gewohnt farbenfroh. *wi*

Die Idee ist durchaus interessant. Die Image Works-Entwickler liefern die Schatten/Umrisse der Figuren, der Spieler hat diese Kraft seiner Fantasie auszufüllen. Leider hat das Spielprinzip einen Bart, der wahrscheinlich ebenfalls einen ein-drucksvollen Schatten werfen würde. Da die Anzahl der eige-

Na ja.



nen Schwerthebe auf drei begrenzt ist, das Kleinode-sammeln und Monsterplättchen schnell langweilig wird und auch das Mixen von Zaubersprüchen dem Spieler nicht mehr Tiefe verleiht, sei vom Käuf abgeraten.

Den Barbaren-Fans und Freunden ungewöhnlicher grafischer Ideen können probieren.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Image Works, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS**47%**

Grafik 58% Sound: 12%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant



WARNUNG: Erhöhte Ansteckungsgefahr
besteht auf Amiga, Atari ST,
Commodore 64, Amstrad CPC
und MS-DOS.



Teenage Mutant Hero Turtles™ April O'Neil™ Shredder™ Heroes in a Half Shell™ Master™ Bebop™ Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios USA. ALL RIGHTS RESERVED.
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.
Published by Mirosoft Ltd. under license from Konami™ and under sub-license from Mirage studios, USA.
Konami™ is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1989 Konami. © 1990 Mirosoft Ltd.
Image Works, Iron House 118 Southwark Street London SE1 0SW. Tel: 071 920 1454 Fax: 071 583 3494.

 **KONAMI**

United Software

Das relevante Programm

COMPUTER
live

COMPUTER live

DAS INTERNATIONALE COMPUTERMAGAZIN

■ AT ODER SX?

Der beste PC-Kauf
für 3000 Mark

■ APPLE: KNÜLLER

Der Farb-Mac
unter 5000 Mark

COMPUTER TRENDS 91

■ ATARI-EXTRA

Alle ST-Modelle
im Vergleich

■ GRAFIK FÜR ALLE

20 Malprogramme
ab 100 Mark



PSSSST:

DIE

NEUEN

TRENDS!



Computer live bringt den Durchblick.



Grüne Monster kriegen von Torvak grundsätzlich Präge. (Amiga)



Des Flieger's Fluch: den Feind ich such' (C 64)

BARBARISCH

Torvak

Alles kaputtmachen ist leicht, aber das Beschaffen und Spezialgebiet jedes aufrechten Barbaren und allerer Inhalt von Torvak. Das Actionspiel bietet eine Umgebung ganz nach dem Geschmack eines Haudrauf Sprites. Fast horizontal teilweise auch in die Tiefe scrollende Levels. Hunderte von marschierenden und fliegenden Feinden jeder Gestalt und eine Handvoll widerstandsfähiger Endgegner. Aus den zahlreichen Grabsteinen kann man mit Hilfe der eigenen Waffe (Hammer oder Axt, Schwert oder Morgenstern)

prachvolle Geschmeide und manchmal freigeschaltete Extras herausmeißeln. Neben den Heilmitteln verdienen dabei vor allem magische Tränke besondere Aufmerksamkeit. Diese polieren die scharte Waffe zum mächtigen Zauberpfund, der nach angemessenem Drücken des Feuerknöpfes Tod und Verderben auch über entfernt stehende Feinde bringt. Maximal zehn Ladungen enthält ein Trank, dann muß eine neue Flasche entkorkt werden. Überlebt man 600 Screens, darf als Begegnung der hexende Obergegner verprügelt werden. W

Auf dem Prägeisekt für schaffen es nur wenige Amiga-Spiele übers Mittelmaß hinaus. Auch Torvak kann nicht so recht überzeugen. Das Core Team machte sich nicht einmal die Mühe vom chronischen Ideenmangel mit

Gehst so



lakutaren Extras kann man als Action Veteran nur modeta chin auch das Erscheitungsbeder Sprites späterer Levels motiviert nicht gerade zu spielen. Hohe Leistungen. Trotzdem ganz schief ist Torvak nicht. Wer

auf das Genre steht, wird wahrscheinlich zufriedengestellt, jedoch nicht beeindruckt sein.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Core Design, Zirk-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST 62%

Grafik 58% Sound 41%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 62%

Grafik: 58% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

FLUG UND TRAG

Snowstrike

Das Jahr 1999 ist angebrochen und dem Planeten den vereinigten Staaten schwarze Schimmel. Die kometenartige Drogenmafia überschwemmt sein Land mit dem Tod chemischer Rauschgift. Wo alle vornehmten Ermahnungen nicht mehr fruchten, werden Statler F-14-Kampfflugzeuge in den Einsatz geschickt. Beim Kampf gegen die Streikkräfte der Koksbarone stürzt ihr Euch bei knapp einem Dutzend Missionen in einen vierstündigen Schwereinsatz. Die vier Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Nach Namens eingabe, Missionswahl und

dem Ausschuchen eines Cockpiloten geht's in die Luft, wo das Radarbad die Luftpiepst. Der erste Bossecht naht dann mit Raketenkraft vom Himmel, holen könnt, bevor der parslige Wicht das gleiche mit Euch ansieht. Bei einigen Einsätzen müßt Ihr auch Kokaleider aufspüren und zerstören. Der Flieger wird mit dem Joystick gesteuert, zusätzlich den einige Tasten zur Kontrolle der Maschine. Nach jedem Einsatz könnt Ihr den Spielstand speichern, um später die begonnene militärische Karriere fortzusetzen. H

Frage wa Epixen Gaant fuorgne

spannende Programm. Heutzutage bringen die Kalkorien nach längerer Computerspielpause nicht mehr zustande als eine solche trückerige Pseudosimulation. Ihr dürft zwar hier

und dann die Taste drücken, um den Waffenplatz zu wechseln, oder das Fahrwerk einzuziehen, in

Na ja



wesentlichen ist

Snowstrike aber eine tolle Sache, die sich vor allem durch seine Kinnerei mit allenfalls dezenten Simulationen spielen. Die 3D-Grafik ist relativ schnell, aber schmeißt sich. Spä

stens nach einer halben Stunde wird Snowstrike enorm langweilig. Absteig in spärlichen Tiefflugregionen

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Epix, Zirk-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS 29%

Grafik 35% Sound 16%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 29%

Grafik 36% Sound 40%

Schwierigkeit: einstellbar

C 64

Grafik 34% Sound 34%

Schwierigkeit: einstellbar

Allgemeine Information zu NEC PC Engine

NEC Corporation und NEC Home Electronics Ltd., Tokio, (nachfolgend „NEC“ genannt) informieren hiermit sämtliche Benutzer der NEC PC Engine-Geräte Super Grafx und Core Grafx.

1. Die NEC PC Engine-Geräte Super Grafx und Core Grafx werden von der Firma NEC Home Electronics Ltd. für Übertragungssysteme, die nicht mit dem deutschen Fernsehübertragungssystem verwendet werden können, hergestellt.

Aus diesem Grund vertreibt NEC die PC Engine-Geräte weder in Deutschland noch in anderen EG-Staaten. Daher werden sämtliche NEC PC Engine-Geräte in Deutschland weder direkt noch indirekt von NEC, sondern ausschließlich von Drittfirmen zum Kauf bzw. zur Verwendung angeboten.

2. NEC hat kürzlich davon Kenntnis erhalten, daß gegenwärtig durch nicht von NEC autorisierte Vertriebsfirmen und Händler in Deutschland geänderte PC Engine-Geräte verkauft werden.

Im Hinblick auf derartige Änderungen der NEC Geräte sowie deren Verkauf und Verwendung übernimmt NEC keinerlei Haftung oder Gewährleistung im Falle von Fehlern oder Unfällen bei der Verwendung dieser ungenehmigten Geräte.

3. Für Fehler an in Deutschland verkauften, geänderten oder nicht geänderten PC Engine-Geräten ist NEC weder verantwortlich noch bereit, in irgendwelche Verhandlungen zwischen Käufern, Benutzern und nicht autorisierten Vertriebsfirmen und Händlern einbezogen zu werden.

Insbesondere kann NEC keine Serviceleistungen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland oder anderswo durchführen. Sofern derartige Geräte zu NEC mit der Bitte um Überprüfung oder für Servicearbeiten übersandt werden, wird NEC keinerlei Serviceunterstützung gewähren.

Die Garantieerklärungen für PC Engine-Geräte, die in Japan verkauft werden, beziehen sich nur auf nicht geänderte Geräte, welche in Japan verwendet werden.

Etwasige Garantieerklärungen von nicht autorisierten Händlern oder Vertriebsfirmen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland, berühren NEC Garantieverpflichtungen nicht.

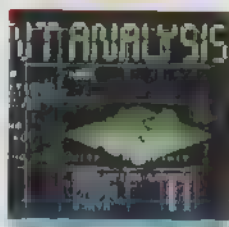
NEC

UMWELTSCHADEN

Debut

Hilfe

Debut simuliert einen Planeten, bei dem es mit der Umwelt nicht zum Besten steht. Aufgabe des Spielers ist es, durch geschickte Veränderung der natürlichen Parameter (Atmosphäre, Biosphäre, usw.) wieder einen "sauberen" Zustand herbeizuführen. Die Idee ist loblich, die spielerische Umsetzung eine Qual. Spätestens nach einer halben Stunde verliert man, ob der zähen Icon-Steuerung, die Geduld, da wirken auch die digitalisierten Waagesänge nicht motivierend. Das haben offensichtlich auch die Programmierer befürchtet: sie haben nicht umsonst ein kleines Geschicklichkeitsspiel eingebaut, um den Spieler bei Laune zu halten. Aller-



Klick mich, ich bin ein Umweltsünder (Atari ST)

dings ist die Plattformhuperei auch nicht gerade dazu angetan, die Laune des Spielers wieder zu heben. **AL**

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Pandora, Zirkus Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 22%

Grafik 40% Sound 15%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 22%

Grafik 40% Sound 15%
Schwierigkeit: schwer

DRACHENPOWER

Dragon Wars

Gut!



In der Arena ist der Teufel los (Amiga)

Wohl dem, der für die zwei Disketten ein zweites Laufwerk an seinem Amiga hat. **MH**

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay Zirkus Preis: 100 Mark

MS-DOS 76%

Grafik 62% Sound 11%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 79%

Grafik 77% Sound 11%
Schwierigkeit: mittel

C 64

81%
Grafik 76% Sound 7%
Schwierigkeit: mittel

CHEERIO, MISS SOPHIE

Sophelie

Hilfe



Sophelie, als Göttin verbannt, weil sie mit einem Sierblichen sundigle, das müßigt den Moralaposteln im Olymp, also verwandeln sie Sophelie kurzerhand in einen Albtraum. Nach diesem Einstieg erwartet den Spieler das nackte Grauen. Sophelie fliegt durch waagrecht scrollende Level und spuckt Kugeln (vielleicht Gift & Galle?). Gleichzeitig läuft die Lebenszeit rasend schnell ab: man muß sich spüren, eines der Sprites zu erwischen, die ein Zeil- oder Lebensextra hinterlassen. Netterweise sind die nicht markiert, so daß man völlig im Dun-



Farbenblind und fern der Heimat (Amiga)

kein Tapot. Der Grafiker muß farbenblind gewesen sein, die Farbwahl reizt zum Brüllen. Frechheit in Tönen. **AL**

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: New Deal, Zirkus Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 10%

Grafik 18% Sound 35%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

DUMPFBACKE

No Exit

Na ja.



Wo ist hier der nächste Notausgang? (Amiga)

an die guten alten "Budokan" Zeiten zurück, dann können einem schon die Tränen in die Augen schießen. **WV**

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Demark, Zirkus Preis: 65 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA 24%

Grafik 36% Sound: 19%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

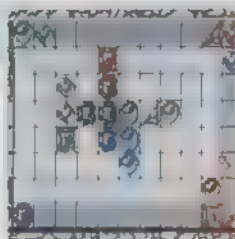
C 64

nicht geplant



Sly Spy

Oceans farblosar Spion langweilt sich nun auch auf dem Amiga durch neun kinderleichte Levels. Grafisch hat er nur wenig mehr zu bieten als auf dem ST: das Scrolling ist erwartungsgemäß sauber, die Soundeffekte knackig. Damit es Spielern nicht so schwerfällt, die beiden Versionen voneinander zu unterscheiden, schreiben die Entwickler noch eine recht atmosphärisches Sly Spy-Thema, das als Intro-Musik herhalten darf. Im Spiel selber jedoch nicht zu hören ist.



Ishido

Fast genauso schön wie die PC Version (Test in POWER PLAY 11/90) spielt sich "Ishido" auf dem Amiga. Alle kleinen Feinheiten finden sich auch bei der Amiga-Version (inklusive des "Orakel"). Eine sehr saubere und lebvolle Umsetzung, die jeder Denkspiel-Fan in der Sammlung haben sollte. Und weil einem sonst Schönes wird beschert, ist uns das ein "Prädikatspiel" wert.



Shuffle Pox

In "Shuffle Pox" puzzelt der Spieler in einem 5 mal 5 Steinen großem Raster ein durcheinandergeworfenes Bild zusammen. Natürlich unter Zeitdruck. Das Spielprinzip ist nicht neu, das "Original" findet man in Spielwarengeschäften. Eine Zeitlang bringt das narrensichere Spielprinzip Spaß. Doch da sich von Level zu Level nichts gravierendes ändert und man auf Extras völlig verzichtet hat, hält sich der Langzeitwert in Grenzen. Wer schnelle Puzzeleien mag, wird's mögen.



Fire & Forget II

Auch auf dem Amiga sucht man den Spielspaß mit der Lupe. Der Spieler steuert ein Auto auf einer langen Straße und ballert Feindformationen ab. Wenn man nicht steuert, fährt der Wagen interessenlos von selbst um die Kurven. Knight Rider läßt grüßen. Die Formationen kommen so schnell herange, daß man kaum reagieren kann. Da sich von Level zu Level kaum etwas ändert, stellt sich schnell das große Gähnen ein. Jado, fuzziig, Friedholtsstimmung. Nur für Sammler.

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka Preis: 85 Mark

AMIGA 48%

Grafik 59% Sound 36%

Schwierigkeit: leicht

Genre: Denkspiel
Hersteller: Accolade
Zirka Preis: 90 Mark

AMIGA 87%

Grafik 67% Sound 10%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft
Zirka-Preis: 50 Mark

AMIGA 38%

Grafik 36% Sound 54%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tlus
Zirka Preis: 85 Mark

AMIGA 20%

Grafik 37% Sound 34%

Schwierigkeit: mittel



Sarakon

Alles wie gehabt. Die Amiga-Umsetzung von Starbytes Tüftelspiel gleicht der in Ausgabe 10/90 getesteten ST-Version wie ein Ei dem anderen. "Sarakon" ist ein gepflegter "Shanghai"-Verschnitt, der sich nicht gerade mit Originalität beackert, aber durchaus Spaß macht. Ein anständiges Programm, das in der Flut der zahlreichen guten neuen Denkspiele allerdings ein wenig untergeht. Im direkten Vergleich zu "Looz", "Ishido" und "Puzznic" zieht Sarakon den Kürzeren.



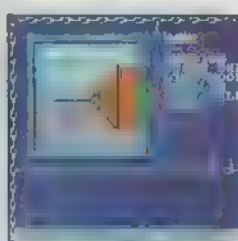
Cadaver

Amiga-Besitzer, die morgens gerne mit Ringen unter den Augen zur Arbeit oder in die Schule wandern wollen, können jetzt mit "Cadaver" die Nächte durchspielen. Dieses Edel-Adventure der Bitmap Brothers ist ein absolutes Muß für Freunde des Fantasy-Genres und Liebhaber von intelligenten Computerspielen. Eine tolle Geschichte, feinste Animation aller Figuren und knackige Rätsel warten auf Euch.



Manix

Es kommt, wie es kommen muß. Auch Amiga-Besitzer können jetzt mit Gummiball Filbert durch die Gegend hüpfen und bunte Felder umlärben. Leider hat sich an der umständlichen Steuerung und der eigenwilligen Perspektive des Spielfeldes nichts geändert. Noch immer ist es ein Glücksspiel, wenn man die richtigen Felder treffen will. Ein unübersichtliches Geschicklichkeitsspiel mit gebremstem Spielspaß. Der Zweispieler-Modus ist ganz toll.



Curse of the Azure Bonds

Die lang erwartete Fortsetzung des Rollenspiel-Knüllers "Pool of Radiance" für den Amiga. In "Curse of the Azure Bonds" könnt ihr die weiteren Abenteuer Eurer Liebungsheiden verfolgen. Wie der wartet gefährliche Monster und knackige Rätsel auf Euer Geschick im Umgang mit den Fantasy-Wellen. Vorbehaltslos jedem Rollenspieler zu empfehlen. Charaktere aus "Pool of Radiance" können übernommen werden.

Genre: Denkspiel
Hersteller: Starbyte
Zirka Preis: 85 Mark

AMIGA 69%

Grafik 52% Sound 51%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Action Adventure
Hersteller: Imageworks
Zirka Preis: 85 Mark

AMIGA 86%

Grafik 87% Sound 61%

Schwierigkeit: schwer

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Milen um
Zirka Preis: 75 Mark

AMIGA 39%

Grafik 44% Sound 40%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Rollenspiel
Hersteller:SSI
Zirka Preis: 90 Mark

AMIGA 85%

Grafik 72% Sound 35%

Schwierigkeit: schwer

**WIR
BRAUCHEN SIE
ALS EXPERTEN.**

*WÄHLEN SIE
DIE HARD-
UND
SOFTWARE
DES JAHRES.*

**TOLLE PREISE
FÜR 700.000
MARK.**

Computer

DM 8,-

Computer

26/90 12. Dezember 1990

Der 14. Monat
des 11. Jahrgangs

PERSÖNLICH

**Sensationelle
Leseraktion**

GEWINNEN SIE

PREISE IM WERT VON

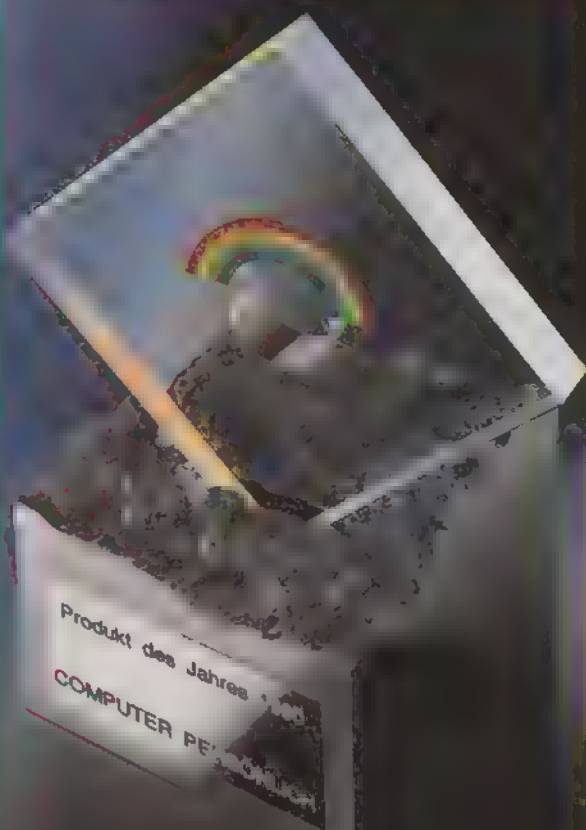
700 000

M A R K

**Wählen Sie die
Hard- und Software
des Jahres 1990**

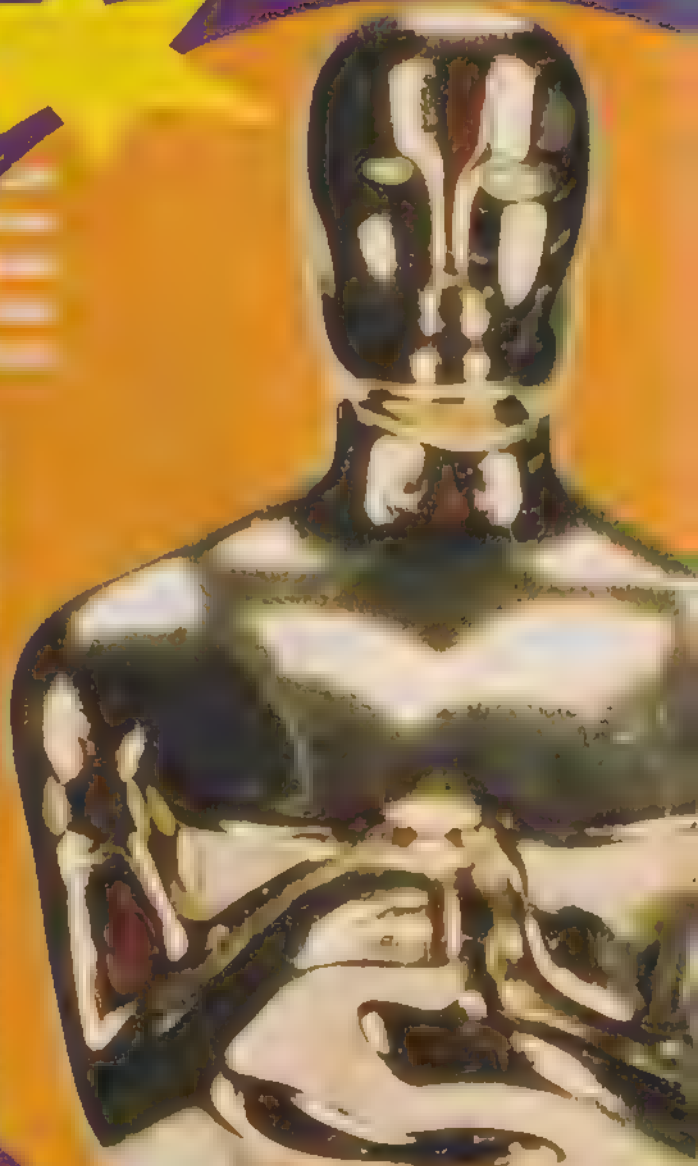
- ☐ IBM im 1990-Jahr
- ☐ Prototyp-Drucker
- ☐ Super-Computer
- ☐ Magnetoptisch-Steuerung
- ☐ Hochleistungs-Systeme
- ☐ Netzwerk
- ☐ Software-Entwicklung
- ☐ Software-Entwicklung

**Bestenliste mit
Hard- und Software-Einstufung**



Gut, sehr gut
 ressieler: Bei
 rer Kür der best
 von 1990 sind
 nen Software
 unter sich

Kann
 Im M
 Atleth
 ein
 Colleg
 besse
 nicht
 werte
 wase
 1980
 kurz
 en: F
 en v
 ert
 mit
 198
 en
 1986
 1987, die
 1988 zur
 1989
 1990
 1991
 1992
 1993
 1994
 1995
 1996
 1997
 1998
 1999
 2000
 2001
 2002
 2003
 2004
 2005
 2006
 2007
 2008
 2009
 2010
 2011
 2012
 2013
 2014
 2015
 2016
 2017
 2018
 2019
 2020
 2021
 2022
 2023
 2024
 2025
 2026
 2027
 2028
 2029
 2030
 2031
 2032
 2033
 2034
 2035
 2036
 2037
 2038
 2039
 2040
 2041
 2042
 2043
 2044
 2045
 2046
 2047
 2048
 2049
 2050
 2051
 2052
 2053
 2054
 2055
 2056
 2057
 2058
 2059
 2060
 2061
 2062
 2063
 2064
 2065
 2066
 2067
 2068
 2069
 2070
 2071
 2072
 2073
 2074
 2075
 2076
 2077
 2078
 2079
 2080
 2081
 2082
 2083
 2084
 2085
 2086
 2087
 2088
 2089
 2090
 2091
 2092
 2093
 2094
 2095
 2096
 2097
 2098
 2099
 2100



MEISTER ALL

1990 war das Jahr der Denkspiele, 1990 war das Jahr von Klax. Die Schöpfung der flüchtigen Spielideeigner von Atari Games ist das makelloste „Schnelldenkerspiel“ für Computer seit „Tetris“. Hiermit klappt die Klötzchen ein Fließband herunter, eiligst müßt ihr sie so stapeln, daß bestimmte Kombinationen gleichfarbiger Brocken gebildet werden. Da mühten selbst geduldreichere Steinchen-ableger Spiele wie „Puzznic“ und „Lehido“ mit den folgenden Plätzen vorliebnehmen. Klax ist für Amiga, Atari ST und C64 erhältlich. Aber Vorsicht: Wer's zulange spielt, dem droht der Vierock-Klötzchenplick!



Das beste Denkspiel:
Klax von Tengen



Bestes Adventure: The Secret of Monkey Island

„The Secret of Monkey Island“ ist ein Abenteuer-Spiel, das die Spieler in eine Welt voller Rätsel und Abenteuer führt. Das Spiel ist ein Meisterwerk der Adventure-Gattung und hat die Spielerwelt begeistert. Die Atari ST-Version folgt Anfang 1991.



Das beste Rollenspiel: Ultima VI von Origin

Lord British läßt wieder bluten: Zum zehnjährigen „Ultima“-Jubiläum machte er den nächsten und besten Teil der Rollenspiel-Saga auf. Durch spektakuläre VGA-Grafik und ein neues Icon-System ist Ultima noch schöner und einfacher zu steuern geworden. Die Fülle an Details macht den sechsten Teil der Saga zum regelrechten „Pikaresque“.

Welt-Simulation, in der alle Spielfiguren ein reges Eigenleben führen. Ein Spiel wie ein schöner Roman, in dem die Handlung von Regelmäßigkeit versinkt. Die MS-DOS-Version ist die einzige bisher erhältlich. Erscheinungstermine für die angekündigten Amiga- und ST-Umsetzungen von „Ultima VI“ stehen noch aus.



Railroad Tycoon ist das größte seit Erfindung der elektrischen Eisenbahn. Wir bauen eine Station, Wir legen Gleise. Wir kaufen einen Zug. Die Aktionäre sind begeistert, die Fahrgäste stehen Schlange und die Aktienkurse der Konkurrenz gehen auf Tauchstation — selbst so einen Spaß gehabt. Ein perfekt designedes Spiel. Unter MS-DOS bereits voll in Fahrt, an Amiga- und ST-Umsetzungen wird gerade programmiert.

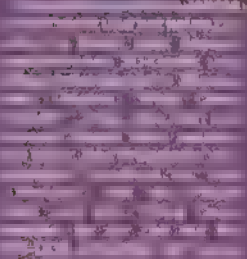
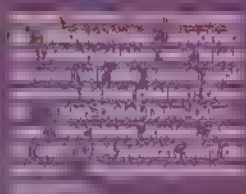
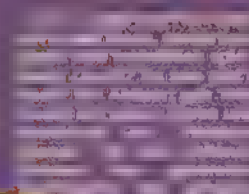


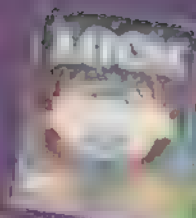
Bestes Sportspiel: PGA Tour Golf

Die PGA Tour Golf ist ein Golfspiel, das die PGA Tour als Lizenzgeber hat. Das Spiel ist für die PlayStation 2 und die Xbox entwickelt worden. Es ist ein sehr realistisches Golfspiel, das die PGA Tour als Lizenzgeber hat. Das Spiel ist für die PlayStation 2 und die Xbox entwickelt worden. Es ist ein sehr realistisches Golfspiel, das die PGA Tour als Lizenzgeber hat.

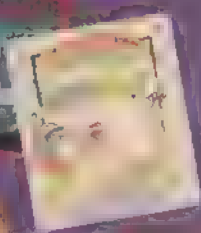


PGA TOUR GOLF





„Fast jeder, der das Abenteuer 'Duke' Loom auf einem MS-DOS-PC erlebt, ist beeindruckt: 'Tolle VGA-Grafik!'. Der Witz an der Sache: Loom begnügt sich mit dem 16-Farben-Modus der guten alten VGA-Grafikkarte, um seine fantastisch geschickelten Bilder auf den Computerbildschirm zu bringen. Lucasfilm-Gräfler Marc Ferreira ist mit den stimmigen Bildern kleine Meisterwerke, die auch bei den Umsetzungen für Amiga und

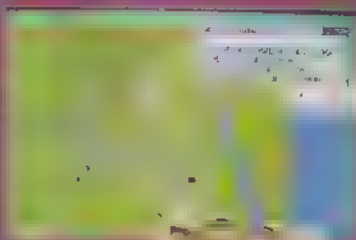


உயிரினங்கள்

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

RENTAL CAR COMPANY, INC. 100-100-0000

nicht Railroad Tycoon auch die Auszeichnung für die beste Spielidee des Jahres sichern konnte.



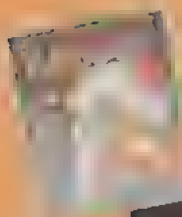
**THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATION
500 5TH AVENUE
NEW YORK 17, N.Y.**



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

Soundtrack zur Amiga-Version von "Burner".
Rainbow-Arts-Musikus Chr.
Hübner, daß er den Amiga

1999



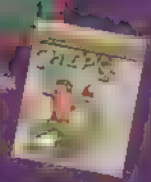


Das beste
Game-Boy-Spiel:
Tetris von
Nimander



Mit der Game-Boy-Version des genialen Denkspiels Tetris haben sich die Nintendo-Programmierer selber übertrroffen. Zusätzlich zum normalen Spiel wurde ein faszinierender Zwei-Spieler-Modus eingebaut, der auch in zehn Jahren noch für Spaß und Spannung unter den Game-Boy-Besitzern sorgen wird. Die POWER-Wertung von 96 Prozent für diese Tetris-Version ist die höchste Wertung, die POWERPLAY je vergeben hat. Andere fantastische Spiele wie "Super Mario Land" hatten das Nachsehen.

Unter den wenigen Spielen, die 1990 für das Lynx von Atari erschienen, zählen zwei "Bohnen" für absolute Einsatze. Zum einen ist dies die tolle Lynx-Adaption des Tüftel-Hits "Klax" (gewinnt den Preis "Bestes Denkspiel") und zum anderen der originelle Geschicklichkeitstest "Chip's Challenge". Den 16-Level-haftigen Spielern gelang es, die POWERPLAY mit 84 Prozent und die Auszeichnung "Bestes Lynx-Spiel" wert.



Das beste PC-Engine-Spiel:
Mr. Hell von Irem



Unter all den fantastischen Ballerspielen, die 1990 für die PC-Engine erschienen, schnitt die originalgetreue Umsetzung des Arcade-Hits "Mr. Hell" mit 90 Prozent am besten ab. Knapp dahinter platzierte sich die PC-Engine-Version von "Klax", das dafür den Preis für "Bestes Denkspiel" einheimete.



**Bestes
Mega Drive-Spiel:
The Return of
Shinobi**

Das Mega Drive-Spiel "The Return of Shinobi" ist ein Action-Adventure, das von Sega entwickelt wurde. Es handelt sich um eine Fortsetzung des erfolgreichen Arcade-Spiels "Shinobi". Das Spiel ist für das Mega Drive-System entwickelt worden und ist ein Action-Adventure. Es ist ein sehr gutes Spiel, das viele Fans lieben. Es ist ein sehr gutes Spiel, das viele Fans lieben.



**Bestes NES-Spiel:
Tetris**

Das NES-Spiel "Tetris" ist ein Action-Adventure, das von Nintendo entwickelt wurde. Es handelt sich um ein sehr gutes Spiel, das viele Fans lieben. Es ist ein sehr gutes Spiel, das viele Fans lieben.

 **TOYOTA**

CELICA



Screenshot von Amiga Version

Gebilligt von Toyota
(GB) Ltd.



- Realistische Steuerung und Leistung.
- 30 verschiedene und herausfordernde Strecken.
- Schlamm, Regen, Eis, Schnee und sogar Sandstürme.
- Scheinwerfer und Scheibenwischer.
- Redemöglichkeiten mit dem Navigator.
- Fahren bei Tag und Nacht.

• Nur bei Amiga und Atari-ST Versionen.

United Software

ONLY GREMLIN CAN DO THIS

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.
CARVER HOUSE, 24 CARVER STREET,
SHEFFIELD S14 4PS, GROBBRITANNIEN
"Vertrieben von United Software GmbH."



Erhältlich für:
AMIGA, ATARI-ST/STE.
SPECTRUM, AMSTRAD-
Kassette und Diskette.



Wer schon immer einmal sehen wollte wie ein Film entsteht, hat jetzt die Gelegenheit dazu: Wir verlosen, zusammen mit der Firma Linel, einen Exklusivbesuch bei den Machern der Unendlichen Geschichte in den Münchner Bavaria-Studios.



Wer haucht dem Drachen seinen feurigen Atem ein?

Die unendliche Geschichte von Michael Ende war ein Welterfolg und auch der zweite Teil der Filmumsetzung schlägt wieder alle Rekorde an den Kinokassen. Ihr habt jetzt die Gelegenheit, hinter die Kulissen zu schauen und all die

fantastischen Figuren, Monste und Drachen aus der Nähe zu bewundern. Die Schweizer Software-Firma Linel, derzeit mit den Computerspielumsetzungen der Unendlichen Geschichte beschäftigt, verlost in Zusammenarbeit mit dem Filmverleih Warner Bros. eine exklusive Führung für zwei Personen durch die Münchner Bavaria-Studios. Speziell für Euch öffnen sich die geheimnisvollen Studios, in denen der Steinbeißer und der Glücksdrache Fuchur ihre Streiche aushecken. Hier könnt Ihr den Tricktechnikern und Produktionscrews bei der Arbeit zuschauen und mit etwas Glück winkt ein Ritt auf den starken Schülern von Fuchur.

Selbstverständlich gehen auch die anderen nicht leer aus. Eine ganze Menge Buch- und Sachpreise warten auf Euch. Wenn Ihr zu den glücklichen Gewinnern gehören wollt, müßt Ihr uns nur den Titel eines anderen bekannten Buchs von Michael Ende nennen. Ein kleiner Hinweis: Skrupellose Zeitdiebe spielen eine entscheidende Rolle. Schickt Eure Karten wie immer an die bekannte Adresse:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion **POWER PLAY**
Stichwort
Unendliche Geschichte
Hans-Plümel-Str. 2
8013 Haar

Der Einsendeschluß ist der 20.1.1991. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen allen Fantasiern viel Glück!

vw

◀ Die Tricktechniker bei der Arbeit. Die Silberstadt erhält den letzten Schliff

**GEWINNT
EINE REISE NACH**

FANTASIEN



Die neuen Modelle 90/91

für Commodore · Atari · CPC · Nintendo · Sega u. PC

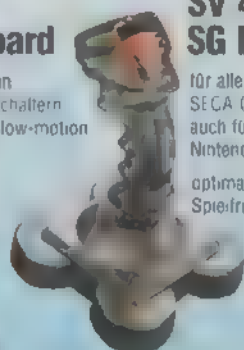


SV 127 Top-Star

Der superrobuste
Acrylglas Gehäuse mit
Low-Motion Funktion

SV 128 Megaboard

mit 2 Stopuhren
10 M. geschalteten
und slow-motion



SV 401 SG Fighter

für alle
SEGA Consolen -
auch für
Nintendo erhältlich
optimale
Spielefreude

SV 500 SV 510 Diskettenbox

Future-line
für 3,5 - und 5 - Disketten



...natürlich von Jöllenbeck

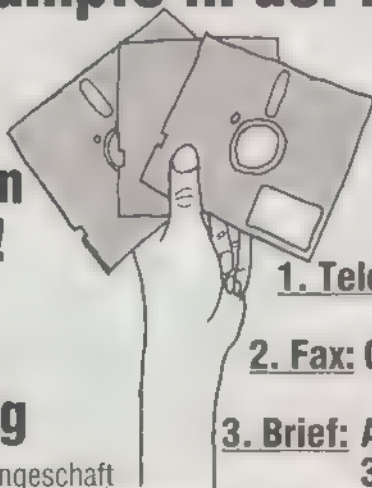
erhältlich in viele Fachhandeln Kaufhäusern und Fachgeschäften

Bei „Four Systems Computersoftware“ haben SIE die Trümpfe in der Hand!

**Spiele +
Anwendungen
jeglicher Art!**

**NEU in
Braunschweig**

demnächst auch als Ladengeschäft



**Und so
können Sie
uns erreichen:**

1. Telefon: 0531/797291

2. Fax: 0531/798271

**3. Brief: Autorstr. 23
3300 Braunschweig**

TOUCHDOWNS ZUM VERLIEBEN

John Madden Football

Bei Electronic Arts kommt man immer mehr auf den Videospielgeschmack: Handelte es sich bei den ersten beiden Mega Drive-Modulen dieses Software-Hauses noch um 1:1-Umsetzungen von Computerspielen, so wurde die Sportsimulation "John Madden Football" von Grund auf neu programmiert. Mit dem gleichnamigen Computerspiel für PCs hat es nur noch den Titel gemeinsam. Grafik-Look und Steuerung wurden Mega Drive-gerecht aufgemöbelt. Ihr sucht Euch eines von 17 American Football Teams aus und könnt ein Match gegen den Computer oder einen Freund bestreiten. Besonders spannend ist der Play Off-Modus, bei dem

man im K.O.-System um die Meisterschaft kämpft. Nach jeder Runde erscheint ein Paßwort, damit Ihr später beim selben Spielstand weitermachen könnt. Die Teamwahl ist sehr wichtig, denn alle Mannschaften haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. So glänzt z.B. San Francisco mit einem paßsicheren Quarterback, der aber für die Laufarbeit weniger toll geeignet ist. Tabellen mit den Spielerstärken jeder Mannschaft finden sich am Ende des dicken Handbuchs.

Mit einer übersichtlichen "3D-schräg-von-oben"-Ansicht bietet John Madden Football eine ungewöhnliche Perspektive, die am ehesten mit

Noch nie war ich so froh, daß Sega den Mega Drive Joypads gleich drei Feuerknöpfe spendiert hat. John Madden Football nutzt diese optionale Kontrollvielfalt konsequent aus und spielt sich dadurch besonders unkompliziert und elegant. Das

Modus ist von vorne bis hinten blitzblank durchgestylt. Meisterchaftsmodus, Paßwortsystem, Zwei-Spieler-Modus, unter-schiedlich agierende Mannschaften und erlebte taktische

Super!



Spielzüge machen dieses Cartridge zum Muß für Football-Fans. Schnelligkeit und praktisch ist die perspektivische Grafik die wegweisend für Sportsimulationen sein könnte. Abgerundet wird das gute Stück vom voluminösen Sound, den Com-

puterveteran Rob Hubbard komponierte: rockige Jingles und glasklare Sprachausgabe sorgen dafür, daß man sich wie im Stadion fühlt — fehlt nur noch der Colavorkäufer.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts
Zurka Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

81%

Grafik: 80%

Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

der Grafik bei Tengens "Cyberball" vergleichbar ist. Der perspektivische Effekt ist sehr überzeugend, weil Spielfiguren, die zum oberen Bildrand (also vom Betrachter weg) laufen, stufenlos kleiner werden. Wie es sich für American Foot-

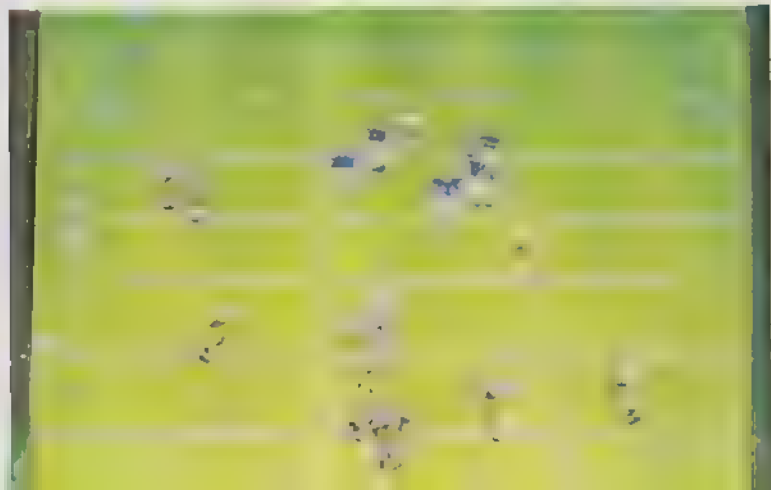
ball gehört, ist neben Action auch viel Taktik im Spiel. Ihr habt die Wahl zwischen einer Fülle von Angriffss- und Verteidigungsspielzügen. Ist der Ball freigegeben, werden die drei Feuerknöpfe des Mega-Drive-Joypads hervorragend ausgenutzt. Laßt ihr Euren Quarterback übers Feld rennen, so bewirkt der entsprechende Knopfdruck entweder einen Sprung nach vorne, einen Satz nach oben oder einen Checkversuch, um einen ansturmenden Gegenspieler umzurempeln. Beim Paßspiel erscheinen am oberen Bildrand drei Fenster, in denen die drei potentiellen Ballenpfänger in Nahaufnahme gezeigt werden. Entscheidet Euch für denjenigen, der am günstigsten positioniert ist und drückt auf Knopf A, B oder C, um den Paß zum entsprechenden Mann zu werfen. Der Erfolg des Spielzugs hängt natürlich auch von der Qualität der einzelnen Spieler ab. Ist z.B. Euer Inker Empfänger ein Meister seines Fachs mit überragenden Werten, dann solltet ihr bevorzugt ihn anspielen.

Netter Service: Zwischenergebnisse anderer Partien werden eingeblendet und ein, zwei spielentscheidende Angriffe in "Sportschau"-gerechten Häppchen kurz gezeigt. Die Anleitung erklärt den Spielablauf zwar hervorragend, aber Ihr solltet mit den American Football-Grundregeln vertraut sein, um alle Feinheiten auskosten zu können.

Die Breitschulter-Boys sind bereit: Ball frei (Mega Drive)



Ein Blick auf den Play Off-Spielplan. Rechts: Etwas Statistik in der Halbzeitpause (Mega Drive)





Kampf der Giganten Axis gegen Black Knight (Mega Drive)

MEHR FEUERKRAFT FÜRS GELD

Axis

Extrawaffenfanatiker bekommen leuchtende Augen, wenn der rassenhafte Kampfroboter "Axis" durch postnukleare Ruinenlandschaften stampft. Mit rund einem Dutzend Raketenwerfern, Laserkanonen und Maschinengewehren unter der rostfreien Panzerung ist er für jede Konfrontation mit Hubschraubern und Panzern Winz-Robotern und androiden Kolossen bestens gerüstet. Zudem verkraftet er eine ganze Menge feindlicher Treffer. Wird die Luft auf dem in alle Richtungen scrollenden Schlachtfeld zu bleihaltig, bringen ihn ein paar Düsenstiefel schneller hinter die rettende Häuserwand, als feindliche Rohre feuern können. Mit dem dritten Feuerknopf des Joypads wird auf einen Status-

Bildschirm umgeschaltet: Leergeballte oder wirkungslose Waffen können so im wildesten Kampfgetümmel ausgewechselt werden. Das Spielgeschehen beobachtet man "schräg von oben", die sieben Levels selbst sind zweigeteilt. In der ersten Hälfte muß eine bestimmte Anzahl feindlicher Fahrzeuge und Roboter durch die 3D-Landschaft gejagt werden, in der zweiten tritt man gegen eine ebenfalls vorgegebene Anzahl besonders bosartiger Endgegner an. Extrawaffen- und Lebensenergiebehälter flitzen je nach angewähltem Schwierigkeitsgrad, mehr oder minder zahlreich durch die Landschaft, die es später auch in einer Nacht- und in einer Hochplateauversion gibt. Wie

Axis spielt sich nicht annähernd so gut wie es aussieht. Selbst wenn man sich an die komplizierte Steuerung gewöhnt hat, ist es wegen der schrägen von-oben-Ansicht oft schwierig, den winzigen Geschossen auszuweichen. Das nagt an der Motivation genauso wie der Umstand, daß man in neuen Levels auf meist

Geht so



schon bekannte Gegner trifft. Zum Glück sind die Endgegner recht abwechslungsreich und spätere Schlachten werden nicht mehr nach dem Ruinenstadt-Schema der ersten beiden aufgebaut. Baierfreund: die Abwechslung vom herkömmlichen Actionmerlet sollten einmal probieren.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Wolf Team, Zirka Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

57%

Grafik 58% Sound 51% Schwierigkeit: mittel

VIDIS Electronic Vertriebs GmbH

Spaldingstraße 64, 2000 Hamburg 1
Telefon (040) 23 33 52 • Fax (040) 23 06 77

kompatible Spiele

für das Nintendo-System *

| | |
|--|---------|
| Impossible Mission II (2 Megabit von Epyx) | DM 89,- |
| Robot Demons (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Galactic Crusader (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Silent Assault (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Metal Fighter (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Captain Com C (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Master Chu (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Crystal Mines (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Raid 2020 (von Color Dreams) | DM 79,- |
| Pradikus Conflict (von Color Dreams) | DM 79,- |

weitere Spiele sind in Vorbereitung

für Atari VCS 2600 (und 7800):

| | | | |
|-----------------|---------|---------------------|---------|
| Decathlon | DM 39,- | Double Dragon | DM 49,- |
| F-14 Tom Cat | DM 49,- | BMX Air Master | DM 39,- |
| R. ver. Rand II | DM 39,- | Rampage | DM 49,- |
| My Golf | DM 39,- | Skateboardin' | DM 39,- |
| Kung Fu Master | DM 39,- | Chopper Command | DM 39,- |
| Keystone Kapers | DM 39,- | Ghostbusters | DM 39,- |
| Enduro | DM 39,- | Tennis (Activision) | DM 39,- |
| Pitfall | DM 39,- | Wrestling (Catchen) | DM 39,- |
| Sky Jinks | DM 29,- | H.E.R.O. | DM 39,- |
| Frogger | DM 39,- | Summer Games | DM 39,- |
| Zaxxon | DM 39,- | Winter Games | DM 39,- |
| Donkey Kong | DM 39,- | Calif Games | DM 39,- |
| Smurf | DM 39,- | Grand Prix | DM 39,- |

SUPER ACTION PAK in toller Geschenkverpackung (mit Pitfall, Grand Prix, Laser Blast, Barnstorming) DM 69,-

SPORTS ACT ON PAK (auch in toller Geschenkverpackung) (mit Enduro, Ice Hockey, Dragster, Fishing Derby) DM 69,-

für Atari 7800:

| | | | |
|---------------------|---------|----------------|---------|
| F-18 Hornet | DM 59,- | Double Dragon | DM 59,- |
| Wrestling | DM 49,- | Kung Fu Master | DM 49,- |
| Super Skateboardin' | DM 49,- | F-14 Tom Cat | DM 49,- |

Alle Spiele von Activision erstmals in Deutschland

für C 64/128:

SX SIZZERS SUPER PAK

mit: * Big Trouble in Little China
* The Last Ninja
* Labyrinth

Disk DM 29 90

* Galactic Games
* X-15 Alpha Mission
* Firetrap

Cass. DM 19 90

Unsere Zahlungs- und Lieferungsbedingungen

Wir liefern sofort nach Auftragsannahme, solange der Vorrat reicht. Versand per Nachnahme oder Vorauszahlung plus 8 DM inland, Versand ins Ausland nur gegen Vorauszahlung plus 10 DM.

Alle genannten kompatiblen Spiele für das Nintendo-System wurden von Color Dreams bzw. Epyx entwickelt und hergestellt. Diese Produkte wurden nicht von Nintendo entwickelt, hergestellt oder genehmigt. Color Dreams und Epyx stehen in keinem Zusammenhang mit Nintendo.

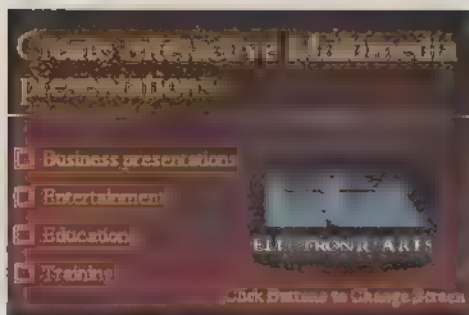
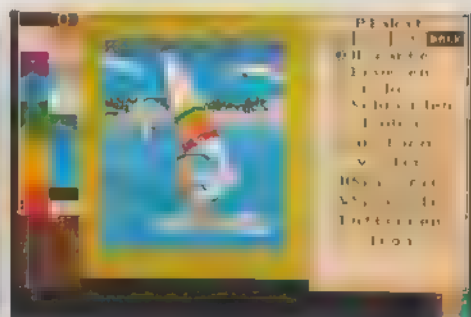
Nintendo und Nintendo Entertainment System sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo Co., Ltd.

Atari und Video Computer System sind eingetragene Warenzeichen von Atari Inc.



Die glorreichen Drei

Animation · Video · Grafik



Jetzt kommt Leben ins Bild. Mit der Multimedia Software, die's ganz schön bunt mit Ihrem Amiga treibt – und ganz neue Perspektiven eröffnet, weil die Programme sich untereinander so gut verstehen.

Deluxe Paint III
Complette Grafik mit Animationsfunktion in Trickfilmartiger Darstellung. Mit wenigen Anweisungen geraten Ihre Bilder in Bewegung und verwandeln Ihren Amiga in ein Trickfilm-Studio.
Systemanforderungen:
Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte Arbeitsspeicher
Bestell-Nr. 54138L

DM 249,-*
Update von Deluxe Paint I auf Deluxe Paint II
Bestell-Nr. 54138L
DM 89,-*

Deluxe Video III
Ihre Video-Produktion am Bildschirm. Es verarbeitet die Bilder aus Deluxe Paint III. Mit Umwandlung über Timing-Kontrolle

und Anim-Datensatz. Die vier Einzelprogramme von der Markt & Technik-Presse und Anim-Software-Magazin 5/85 als die besten 10 Programmen der vergangenen Jahre gewählt worden.

Systemanforderungen:
Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte RAM, Disketten
Amiga 500, 1000, 2000 empfohlen
Bestell-Nr. 54138L

DM 299,-*
Update von Deluxe Video 1.2 auf Deluxe Video II
Bestell-Nr. 52586L
DM 149,-*

Deluxe Print II
Gestalten Sie visuellen Briefkopf. Erstellen Sie die beste Nachricht. Sie stellen Art der Präsentation und des Designs in Ihrer Signatur.
Mit einer Palette leuchtender Farben.
Bestell-Nr. 52582L
DM 199,-*

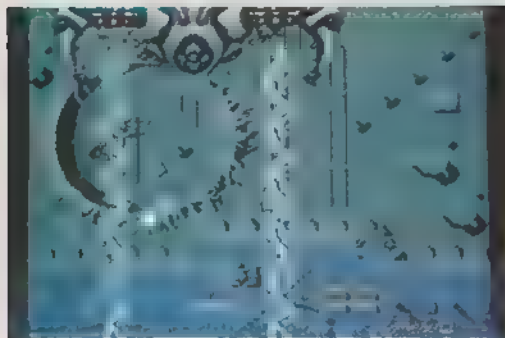
*Unverbindliche Preisempfehlung

Das alles erhalten Sie gegen Einsendung des entsprechenden und eines Verrechnungsschecks an Markt & Technik Verlag AG, Postfach 100, 42699 Solingen, Update-Service, Hans-Pose, Straße 2, 8013 Haar.

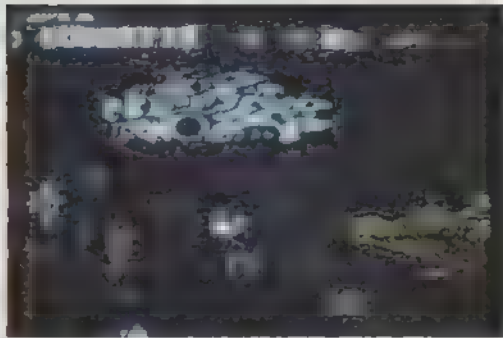
Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerteilgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung



Abgeblitz! Lieber zerschossen als verschossen (PC Engine)



Jeder Waffentyp läßt sich stufenweise verstärken (PC Engine)

STATUS QUO

Final Blaster

Welchem Genre Namcot's neuestes Spiel für die PC-Engine angehört, ist nicht schwer zu erraten. Der Titel "Final Blaster" läßt nicht viele Schlußfolgerungen zu. Na klar, es wird wieder mal auf Gedeih und Verderb geballert – vertikal und sieben Levels lang.

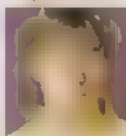
Neben all den schrecklich "normalen" Begebenheiten wie linken Alien-Formationen und fliesen Endgegnern leistet sich Final Blaster eine Extravaganz: den Karrieremodus. Wer einen Level schafft, kommt in den nächsten. So weit, so bekannt. Wenn ihr einen Abschnitt allerdings besonders gut absolviert, dann werdet ihr zusätzlich belöhnt und dürft den nächsten Level auf Stufe 2 spielen. Dies macht sich

vor allem beim Schwierigkeitsgrad bemerkbar. Insgesamt gibt es vier dieser Abstufungen.

An Extras schwirren zwei verschiedene Typen herum, die sich unterschiedlich auf die Feuerkraft Eures Raumschiffs auswirken. Die orangefarbenen Kapseln sorgen für einen immer breiteren Schußteppich, die blauen bescherten nützliche Beibooten und Smart Bombs. Solltet ihr abgeschossen werden, dann hinterläßt das berstende Raumschiff eine grüne Kapsel. Sie birgt eure gesammelten Extras und darf vom nächsten Raumschiff aufgenommen werden. Während des Spiels kann man per Druck auf die Select-Taste die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs beliebig regeln. mg

Das letzte Wort in Sachen Ballerspiele wurde mit Final Blaster bestimmt nicht gesprochen. Dafür ist es wie zu brav. Bis auf wenige Ausnahmen wird nur Hausmannskost serviert. Die Idee mit der Belohnung ist zwar ganz nett, bringt spielerisch aber nicht viel. Außerdem sind die Levels ganz schön kurz.

Gehst so



m harten Konkurrenzkampf kommt es allerdings unter die Rader.

Kaum balzt man fünf Minuten schon sind die ersten vier Spielstufen geschafft. Die Musik ist durchschnittlich, die Gegner bieder, die Grafik nett, wie aufregend. Für sich betrachtet ist Final Blaster sicherlich nicht schlecht.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirkas-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

63%

Grafik: 73%

Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

BALLER, BALLER, GÄHN

Double Rings

Wodurch zweifachen Ringe die Firmamente verfinstern, toben Laserblitz und Kriegsgemäuel. In der heutigen Folge der beliebten Reihe "Ich alleine gegen das feindliche Sterneneimperium" nähert sich unser Raumschiff den legendären "Double Rings". Level 1 beginnt, munter scrollt unser Schiff von links nach rechts über den Bildschirm. Schnell wählt man noch seine bevorzugte Steuerungsgeschwindigkeit und dann kommen sie schon, die gegnerischen Raumschiffe. Beharrlich den Feuerknopf drückend (die Programmierer spendieren Dauerfeuer ab Werk) geht's durch etwa zehn recht lange Levels, dicke Endgegner inklusive. Schießt ihr einen Extraspender auf, erscheint er

ne Kapsel mit wechselnder Farbe.

Je nachdem welche Farbe das gute Stück beim Aufsammeln hat, werdet ihr mit einer anderen Waffe beglückt. Durch mehrmaliges Einsacken desselben Extras baut man allmählich die Durchschlagskraft eines bestimmten Waffentyps aus. Egal ob Laser, Raketen- oder grüner Killerkringel. Für jeden Weltraumgeschmack ist etwas dabei: ein Waffenwechsel an bestimmten Stellen im Spiel ist taktisch sinnvoll. Zu Beginn könnt ihr in einem Menü den Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel oder hart) bestimmen. Außerdem darf man dank "Continue" auch nach dem Verlust aller Leben im gleichen Level weiterspielen. hi

Irgendwie erinnert mich das Spiel an den C-64-Klassiker "Armalyte". Der graue Stil und einige Gegner malen lassen eine gewisse Seelenverwandtschaft erkennen. Doch das ist auch schon die aufregendste Besonderheit. Viele Levels viele Extras, viele Gegner, Continues und drei Schwierigkeits-

Gehst so



grade. Doch Double Rings ist nur von der Papierform her ein blitzsauberes Actionmodul. Der Spielspaß ist eher bieder ausgefallen. Für die PC-Engine gibtes von "Darius bis Mr. Hei" zahlreichere ähnliche Titel, die für mehr Spielmotivation sorgen. Knapp 100 Mark ist Double Rings jedenfalls nicht wert.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirkas-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

55%

Grafik: 62%


Sound: 57%

Schwierigkeit: einstellbar

Welcome to the
Pleasure Disk.

64'er
DISC

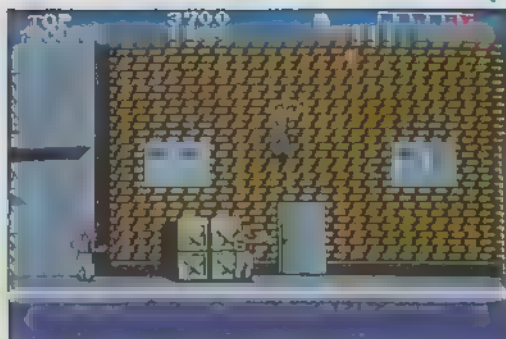
1988
1989



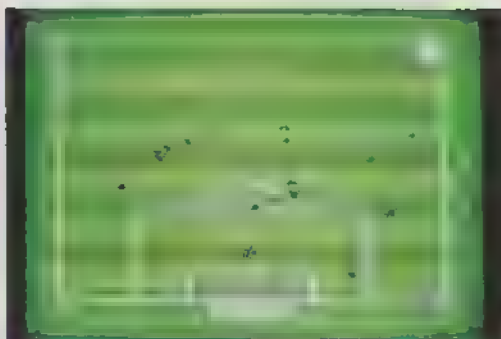
3 High-Class-Spiele
Katakis-Entwicklungs-System

- X-out-Demo
- Software-Spoeder 25mal schneller
- Trainer: Lizenz to kill & Gernial Wings

DISC BY CIPROSOFTWARE



Polizisten haben's auch in Zukunft nicht leicht (Master System)



Das wird wohl nichts mit dem Schönheitspreis (Master System)

ZUKUNFTS-COPS

E-Swat

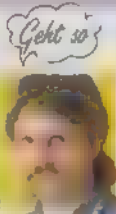
Nach der Mega-Drive-Version dürfen sich nun auch Master-System-Besitzer mit den futuristischen Polizisten aus dem Actionspiel "E-Swat" auf Verbrecherhatz begeben. Allerdings lehnt sich die Master-System-Fassung eher an den Originalautomaten an als die 16-Bit-Version.

Ihr steuert ein Polizeisternsprin durch ein gutes halbes Dutzend verbrecherhaltiger Level. Vor dem Start könnt ihr Euch einen von zwei Schwierigkeitsgraden aussuchen, danach wird ein besonders tiefer Oberschurke als Endgegner vorgestellt. Erst wenn ihr diesen Mesling erledigt geht es in den nächsten Stufe weiter. In den ersten beiden Levels seid ihr noch als "normaler" Cop unterwegs — nur

mit einer mageren 45er dürft ihr auf feindliche Sprites ballern. Später gibt es dann die E-Swat-Ausrüstung mit dicker Panzerung und mächtigeren Waffen. Angegriffen wird Euer wehrhafter Gesetzeshüter von Messerstechern, schießwütigen Pistoleros und in späteren Spielstufen sogar von dem einen oder anderen bewaffneten Roboter. Unterwegs findet ihr kleine Symbole, die für mehr Munition sorgen oder verbrauchte Lebensenergie wieder auffrischen. Zusätzlich findet ihr spezielle Extrawaffen mit denen ihr den Schurken besser einheizen dürft.

Sind alle Bildschirmen dahin, könnt ihr mittels Continue-Option in dem Level weiterspielen. Den ihr zuletzt erreicht haltet. mh

Zwar sieht die Master-System-Version von sich aus wie das Automatenbild aus die Mega-Drive-Fassung und die Sprites lackern nicht so arg wie z.B. bei "Gain Ground", aber der rechte Spielspaß kommt bei "E-Swat" nicht auf. Das liegt vor allem an der etwas trägen Steuerung und dem streckenweise ziemlich



unfairen Schwierigkeitsgrad. Schon der erste Endgegner ist eine harte Nuß, so daß Action-Ansteiger hier wohl gefrustet das Handluch werfen. Auch das Spiel ist und schludrig gezeichnete Grafik liegt unter dem Standard. Hier hätte man etwas mehr herausgeholt, können

BUMMELKICKER IM ABSEITS

World Cup Italia

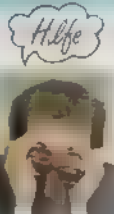
Alle guten Dinge sind (hoffentlich) drei. M.I. World Cup Italia 90' veröffentlicht Sega bereits die dritte Fußballsimulation für das Master System. Wie der Name schon dunkel ahnen läßt handelt es sich hier um eine verspätete Umsetzung des Computerspiels, das im Sommer zur Weltmeisterschaft erschien. Bevor die Sprites über den grünen Rasen rasen dürft ihr Euch erst für eine Nationalmannschaft Eurer Wahl entscheiden. Mit der ihr das Turnier bestreiten werdet. Anfänger wählen am besten ein starkes Team, doch wer sich die Sache ein bisschen schwerer machen will, pickt einen Außenseiter heraus. Ihr könnt auch ein Trainingsmatch bestreiten oder eine Runde Elfmeter-

schießen üben, bevor ihr Euch in das Turnier wagt.

Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive gezeigt und von oben nach unten gescrollt. Recht eng geht's auf dem Feld zu, die Spielersprites knuddeln eingepfercht übers Pixelgras. Hat der Gegner den Ball, könnt ihr mit den beiden Feuerknöpfen den Spieler wechseln, den ihr gerade steuert und herzhafte in den Gegner grätschen. Klappt so eine Attacke, erobert Euer Team den Ball.

Im Angriffsmodus paßt oder schßt ihr den Ball durch entsprechenden Knopfdruck. Steht ein Match ab dem Achteinminutenentscheidet das Elfmeterschießen über den Sieger. hi

Hemmer Maradona was so denn solch ein Murks? Ein halbes Jahr nach der Weltmeisterschaft kommt Sega mit diesem Nachzügler angebummelt, der sich wirrer spielt als eine Flohrussimulation. Der konfuse Spielablauf und die mehr als mude Grafik sind deshalb absolut unverzeihlich, weil die beiden ande-



ren (und älteren) Fußball-Cartridges fürs Master System in jeder Hinsicht besser sind. An World Cup Italia 90 hat sich anscheinend ein Team wenig begabter Nachwuchsprogrammierer ausgeföhlt. Wer einen geplagten Agenten Joypad-Kick erwartet, wird von diesem Magermodul bitter enttäuscht werden.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkus-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

39%

Grafik 59%

Sound 36%

Schwierigkeit: schwer

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirkus-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

23%

Grafik 27%

Sound 38%

Schwierigkeit: einstellbar

ARGENTIM PARADISE

Rainbow Islands

Beim Einsatz d
Arcade-Hits "Rainb
hat sich Tarso nicht gerade mit Pub
bukkettiert. Im Vergleich zur homö
genden Amiga-Adapti... fällt die G
GraVe-Version el... ist ab. Ent
schend ist el... Grafik, die die Farbpa
lette des Mega Drive kaum aus.
Auch b... macht das Mod
nicht den allzu schlesien Eindruck
... auffall... Se der
... lassen die Sch... dem Spielver
nicht großartig. Rainb... sands ist
nach... vor ein heraus...
... lückchen...



Nicht vom harmlosen Äußeren
Muscheln lassen (Mega Drive)

tal die Gegenformationen nach
gan 7 7, gilt sind wie be
Original
man auf den
wo dann recht merk
ner aullauchen So
ren daß
Endeowner

**STECK
BRIEF**

Genre Geschicklichkeit
Hersteller Taito, Zirkus-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE

Graphic 62%

Sound: 574

34%

Schwierigkeit: mittel

SCHWEINEBACKE

Fatman

Die seltsamsten Kampfsportler: "Fatman" der Boß einer futuristischen Gladiatorenshow um sich. B. der 400-Kilo-Koloss



Mutanten prägeln sich grün und blau (Mega-Drive)

Bewegung zu bleiben ist. Die Bewegungsabläufe sind holprig, die Anzahl der Schläge stark reduziert. Ein "Up" von vorneherem Auch die Extras helfen Falman. Die Beine "Budokan" ist de

STECK
BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Sanritsu. Zirka-Preis: 100 Mark.

MEGA DRIVE

Grafik 44%

Sound 25%

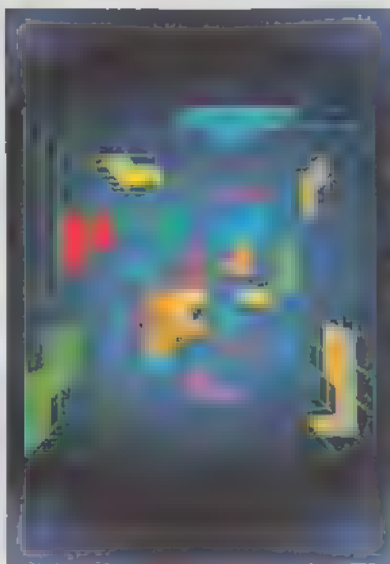
28%

Schwierigkeit: schwer

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION

Welltris

Maîtrise,
 pathway of
 silence
 profondeur
 réelle
 supervision,
 absolute
 skyline
 contrôle
 anticipation
 miroir immobile,
 équation,
 horizon,
 opalescence,



abstraction,
magic square,
multiple
surfaces
colours mirror
unreal abyss
espace
lightness,
reflection,
purity
transparence
minérale
étoiles

« Die Farben meistern
den Raum beherrschen »



Nach dem internationalen Superhit TETRIS
erschließt Sie das **LEVEL** des Abenteu-
rivers, dem großen sowjetischen Mathema-
tiker, an, und zehnen Sie seine neue Heraus-
forderung an: steuern Sie die fallenden
Bausteine, und beherrschen Sie den Raum!

- ▲ 9 LEVELS: ANFÄNGER, FORTGESCHRITTENE
- ▲ SCHNITTENER, EXPERTE
- ▲ 3D-PERSPEKTIVE
- ▲ VERSCHIEDENE GESCHWINDIGKEITEN
- ▲ SCORESYSTEM MIT SPEICHERUNG DER
10 BESTEN
- ▲ EIN SPIEL 100% GLASSTOCH

FÜR ARCADE, PC & Konsolen
ATARI STEAR, AMSTRAD, C64

© 1999 DOW

Vertrieb: **BOMAG** Am Südpark 12, 6092 K



Wenn er nicht gestorben ist, rückt er noch morgen (Master System)

RETTE SICH WER KANN

Cyber Shinobi

Sega ist auf dem besten Weg nach Akkaid und Wonderboy einen dritten Seriehelden zu etablieren. Nach Shinobi (Automatenumsetzung) und Super Shinobi (Mega Drive) erhält sich nun in Kurze Cyber Shinobi für das Master System.

Ein cool verhaltener Ninja, das Vermeidungsverbot interessiert ihn anscheinend nicht, springt und kämpft sich seinen Weg gegen allerlei Gesandte. Zu Beginn hat er noch ein kurzes und recht schwächliches Schwert, das bei den Feinden allmählich in einen Chihana (da ein paar zuckrige Stiche sorgt die richtige Konsequenz. Am Wegand legung ist schabba. Kisten die nach einem Zahlen Fußfall ihren Inhalt

preisgeben. Wer sich offers in diesen Power Ups entdeckt, der baut sich im Lauf der Zeit einen ordentlichen Sabel zusammen. Außerdem findet man weitere Extras die gegen bestimmte Feinde sehr nützlich sind. Würgeschosse mit denen man weit entfernte Feinde bequem erledigt und Bomben die im Bogen geworfen werden sind in geringen Stückzahlen verfügbar.

Damit ihr Euch auch keiner Auseinandersetzung mit dem Feind entzieht, darf man eine Szene erst verlassen, sobald alle Gegner beseitigt wurden. Währenddessen wird fließend in die Richtungen gesteuert. Die gesamte Chihana erstreckt sich über einige Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind, mög-

Langsam werde ich...
...für Sega Power
...ein so cool
...Zirkas
...nicht zu sein?

Spürst du das
Master System der
Nachfolger ist nur
ein schäbiger Ab-
klammer. Technisch
kannst du das Beste
herauskriechen (g)

Na ja...



Geduld, laden sich schon nach
wenigen Minuten. Das hat Shinobi
nicht verdient.

schicht und spielerisch tief. Na, mit dem Wert
beispiel, man sich
Bild für Bild voran
Tage, ist es
Zirkas machbar, sich
für einige Stunden
ein Takt zu
denken, wie man
Zirkas voran
kommt, doch mein
Geduld, laden sich schon nach
wenigen Minuten. Das hat Shinobi
nicht verdient.



Bunt, aber banal: von Abwechslung keine Spur (Master System)

BOOT IN NOT

Sea Fighter

Nachdem der Weltraum-Action oft als Szenario für zukünftige Ballerspiele hergenommen wurde, ist Sega diesmal auf Tauchstation gegangen. Statt eines Raumschiffes balanciert nun ein J-Boot statt fantasievollem Aliens gegen tückische Schiffe an. Am abgewählten Horizont-Scrolling (mit eingeschränkter Ausweichmöglichkeit nach oben und unten) hat man allerdings festgenagelt.

Eversicheres U-Boot kann von Haus aus eine Rakete nach vorne abfeuern. Außerdem verläßt auf Knopfdruck ein weiteres Geschütz den schwimmenden Metallsarg und liegt zunächst nach schräg oben, ehe es bogenförmig nach unten abfällt. Diese Waffe ist recht prak-

tisch, da ihr sowohl von oben (böse Schiffe werfen Bomben ab), als auch von unten (hinterhältige Luftbasen steigen unaufhaltsam nach oben an) attackiert werden. Bestimmte Feinde setzen Kapselfallen, die für eine höhere Schußfrequenz und mehr Wendigkeit stehen. Nach einer gewissen Zeit treibt ihr auf eine esportable Unterwasserstation, die ihr meist an verschiedenen Punkten öfter treten muß, ehe sie krachend in Explosionswolken gehüllt zusammenbricht. Zu lange darf man sich über diesen Erfolg allerdings nicht freuen, denn der nächste Level kommt bestimmt.

Wenn Feueretztes U-Boot auf dem Meeresgrund liegt, dürft ihr keine Continue-Modus weiterlabbern. mg

Krankstation an
Brücke. Plötzlich
dem Wagnis. Bes-
...wege werden
...Nichtern
ausgedrückt, be-
...dieses a-z
...B...in Tech
nach haben die
Sega-Programme
...dieses Scrolling rückt
...hoch nach
...spielerisch
...mit mehr Kasio
...fabriert. Schon vor gut

Na ja...



acht Jahren auf
dem VC 20 gab es
nur wenige Titel, die
ähnlich langweilig
waren. Unter eine
Luftbase rechts ein
J-Boot, oben ein
Schiff, links eine
Rakete, mit fa-
vor. Aufkegung
gleich das Joypad
aus der Hand. Ex-
gibt sich ebenfalls so
gut wie keine. Einziger Licht-
blick, die schreckliche Grafik.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkas-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

Grafik: 50%

Sound: 52%

Schwierigkeit: leicht

46%

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkas-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

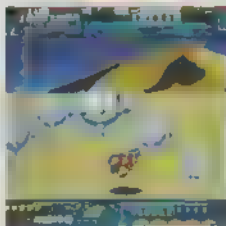
Grafik: 21%

Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

26%

Geht so



DE PC [redacted] u x r nise x d
[redacted]
des tpe [redacted] m r n g =er
to [redacted] T=ab
sa rrr [redacted] jg
ff arjgo [redacted] z
de p [redacted] rrrr
de attg arrst h bch

[redacted]

[illegible]**STECKBRIEF**

Genre: Action
Hersteller: Namcot. Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

51%

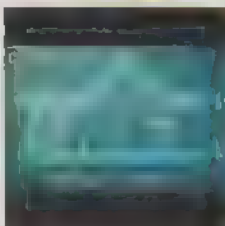
Grafik 59%

Sound 51%

Schwierigkeit: mittel

Slime World

Gut!



en, der Spieler im Grid richtig
begegnet und es ist sicher
möglich, die Spieler aufwache bis
zur letzten Zählung und die
Menge der Spieler zu erhöhen.
Sobald auch alle bekommen
sind, wird das Akzeptanzsystem
als Teil des Akzeptanzsystems
geboten.

STECKBRIEF

Genre Action-Adventure
Hersteller Epyz Zirka Preis 80 Mark

LYNX

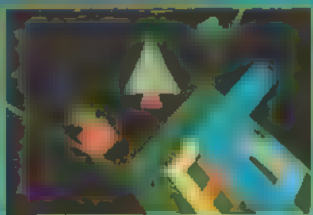
71%

Grafik: 77%

Solid 63%

Schwierig, aber machbar

Alpha Waves



INFOGRAMES

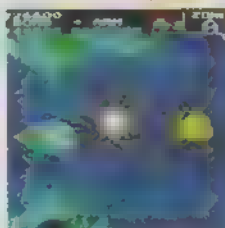


EIN FALL FÜR ZWEI

Super Darius

Gut!

Bestimmte Spiele sind so beliebt, dass sie immer wieder neu aufgelegt werden. Das ist bei "Super Darius" der Fall. Das Modifizieren ist ein Spiel, das sich nicht nur durch seine Grafik auszeichnet, sondern auch durch seine Soundeffekte. Die Musik ist sehr gut und passt sehr gut zum Spiel. Die Steuerung ist sehr einfach und intuitiv. Das Spiel ist sehr gut gemacht und ist ein sehr gutes Beispiel für ein Action-Spiel.



6 MB statt 650 MByte: Super Darius hat's übersunden

Das Spiel ist sehr gut gemacht und ist ein sehr gutes Beispiel für ein Action-Spiel. Die Steuerung ist sehr einfach und intuitiv. Das Spiel ist sehr gut gemacht und ist ein sehr gutes Beispiel für ein Action-Spiel.

HIT HARDER

Die Hard

Gut so

Wird man sich nicht vorstellen, dass ein Spiel, das so einfach ist, so viel Spaß macht? Die Hard ist ein Action-Spiel, das sich nicht nur durch seine Grafik auszeichnet, sondern auch durch seine Soundeffekte. Die Musik ist sehr gut und passt sehr gut zum Spiel. Die Steuerung ist sehr einfach und intuitiv. Das Spiel ist sehr gut gemacht und ist ein sehr gutes Beispiel für ein Action-Spiel.



Willis geht baden (PC-Engine)

deren Mordplan aber beschänkt ist. Spielfisch und grafisch ist "Die Hard" eine recht hochwertige Produktion. Das Spiel ist sehr gut gemacht und ist ein sehr gutes Beispiel für ein Action-Spiel. Die Steuerung ist sehr einfach und intuitiv. Das Spiel ist sehr gut gemacht und ist ein sehr gutes Beispiel für ein Action-Spiel.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka Preis: 120 Mark

PC-ENGINE

80%

Grafik: 77%

Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Nihon Bussan, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

52%

Grafik: 51%

Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel

MYSTICAL

Wie eine... zum Titel eines Obermeisters... Ewigen Gestank... Gefahr und Humor die Stirn, und trotzen Sie der Übermacht der Mönche, die Sie um jeden Preis... Infografames



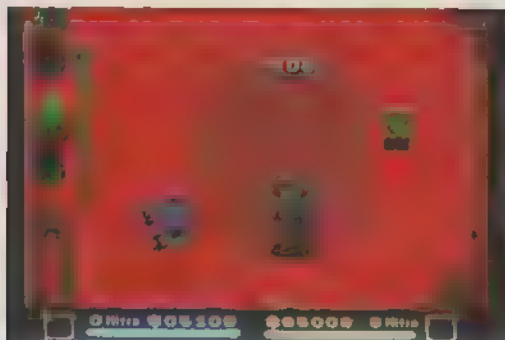
BONNACIO Software
Haben Sie...

Vertriebt BONNACIO

INFOGRAMMES



Kompatibel: AMSTRAD CPC



Dicke Reifen, nichts dahinter. Bigfoot auf Tour (NES)

GIB GUMMI

Bigfoot

Ein Bigfoot ist nicht etwa jemand mit Schuhgröße 48 sondern ein in den USA besonders beliebtes Rennvehikel.

Man steuert sich einen ganz normalen Transporter mit riesigen Treckerreifen voran, getrieben von einem Motor mit mehreren hundert Pferdestärken. Diese Ungelümmer rasen über Rennstrecken, die mit Hugen Schrammlöchern und diversen anderen Hindernissen gespickt sind. Sie wäzen alles nieder was sich Ihnen in den Weg stellt. In Bigfoot nehmen wir als Fahrer an diesen Rennen teil, wobei wir entweder gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten können. Aus der Vogelperspektive verfolgen wir unser Gefährt über die Hindernisstrecke. Unterwegs

sammeln wir Gegenstände auf, die unsere Panzerung verbessern (für mehr Sprungkraft sorgen oder zumatschische Motorschaden reparieren). Der Sieger erhält eine Geldprämie mit der er größere Reifen, mehr PS oder bessere Stoßdämpfer kaufen kann. Neben den normalen Rennen warten noch verschiedene Sonderaufgaben auf Euch. Unser Bigfoot muß gewaltige Gewichte ziehen, steile Berge erklimmen und möglichst viele Autowracks platfizieren. Ausgebogenes Straßenkreuzrütteln ist angesagt, damit das Maschinchen auf Taster kommt. Bei diesen Sonderprüfungen ist der Bildschirm zweigeteilt und zeigt den Gegenspieler und das eigene Gefährt von der Seite. vw

Der gute Bigfoot strapaziert nicht etwa die Reifen sondern geht gewaltig auf die Dammn. Das Rütteln am Steuerkreuz ist eine jämmerliche Schölkure und spätestens nach der dritten Sonderprüfung braucht die Hornhaut eine Erholungspause. Zum Glück sind die Rennstrecken wenger strapaziert.

Naja



zisch Hier hat man gut eine konventionelle Links-Rechts-Steuerung durch geschäftigen Drive-By-Extras die man auf den Strecken einsammeln kann. Problem an sich: schones E-Motion. Das Spiel Bigfoot ist ganz wenig über die Steuerung veredelt. Einmal so schön als Nummer Fahrer mit Sicht, gegen

die Steuerung veredelt. Einmal so schön als Nummer Fahrer mit Sicht, gegen



Richter kommt, die Lebensenergie geht (Nintendo)

MUSKELMURKS

Total Recall

Härteste Action hat der letzte Schwarzenegger Film Total Recall ausgeliefert. Computerspiele sind die Domäne des amerikanischen Programmerteams Interplay. Kombiniert ergibt das das neueste Akklam-Modul fürs Entertainment System in dem der Spieler die Abenteuer des von Resteren Machten geheizten Muskelprotzes Douglas Quaid recht genau nachspielen darf. In der ersten Hälfte des Spieles gilt es das Schwarzenegger-Sprite pruge und durch die futuristische Großstadt (scrollt von links nach rechts) heimische gene Apartment zu führen. In der Nähe jeder Multitonne lauern ein Pistole-bärtige Wichte versuchen den Heiden einschabige Sotengassen zu locken. ganze

Schägersturmtrups springen reihenweise aus den Fenstern verschiedener Häuser. Hier kann Quaid aber auch Waffen, Extraeiben und Energiebehälter sammeln. Zu Hause erwartet den Spieler dann die Angehraute. Statt der obliquatorischen Brautpflanzenschwimmt sie eine schwere Magnum.

Wirklich furchterregend ist das personifizierte Zeit in das unscheinbare Richter-Sprite. Hol dieser (gemeinweise unverwundbare) Bosewicht den Spieler ein wird nicht aus dem Trip zum roten Planeten Mars. Dort gibt es neben weiteren Laufzettel- und Prügelsequenzen für Ballerfreunde auch eine Jagd über die rote Marslandschaft im wallensternen den Raumschiff. w

Warum ist Quaid so dumm, sich von je dem dabei gefaule nen Bosewicht vom rechten Weg abbringen und in dunkle Seitengassen locken zu lassen? Vollkommen vernünftig diese außer einer angewandten Pflanze in nichts zu haben? Diese Sequenzen hat Interplay gar nicht programmiert, wo den sollen. Zudem sei der

Naja



Spiller hat er den Bosewicht erwirnt, auszuweisen mit einem Sprung umgeht. Als Quaid muten wollte Teile an wie ein grafisch stark abgespeckter Double Dragon. Auch in Sachen Farbe und Spielbarkeit mag das Programmierpersonal von Interplay in der Appa-Sicht Kuliegen noch einiges an

Programmierpersonal von Interplay in der Appa-Sicht Kuliegen noch einiges an

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 100 Mark

NES

Grafik: 61%

Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

48%

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 100 Mark

NES

Grafik: 46%

Sound: 41%

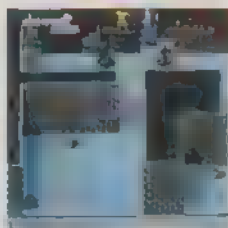
Schwierigkeit: mittel

39%

STRUMPFHOSE IM LABYRINTH

Batman

Die Engländer von Sunsoft haben es gewagt, ein Action-Adventure zu kreieren, das sich als eine Art Labyrinthspiel bei der Batman-Projektion darstellt. Das Spiel ist ein Action-Adventure, das sich als eine Art Labyrinthspiel bei der Batman-Projektion darstellt. Das Spiel ist ein Action-Adventure, das sich als eine Art Labyrinthspiel bei der Batman-Projektion darstellt.



Flattermann auf Abwegen (PC-Engine)

Schweren wie die Flattermann auf Abwegen (PC-Engine) ist ein Action-Adventure, das sich als eine Art Labyrinthspiel bei der Batman-Projektion darstellt. Das Spiel ist ein Action-Adventure, das sich als eine Art Labyrinthspiel bei der Batman-Projektion darstellt.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sunsoft, Zirkas Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

41%

Grafik: 52%

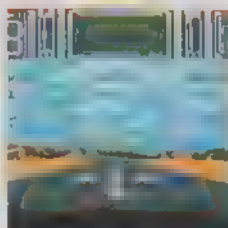
Sound: 41%

Schwierigkeit: mittel

VERGISS ES

Fire & Forget II

A



Kleines Auto will nach Hause (Master System)

Gerade ein britischer Gedanke: Duster

Das kleine Auto will nach Hause (Master System) ist ein Action-Adventure, das sich als eine Art Labyrinthspiel bei der Batman-Projektion darstellt. Das Spiel ist ein Action-Adventure, das sich als eine Art Labyrinthspiel bei der Batman-Projektion darstellt.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Titus, Zirkas Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

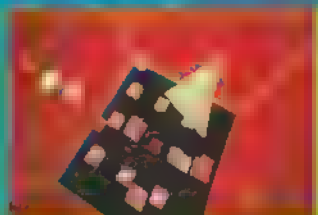
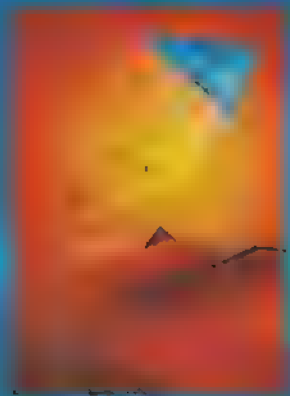
38%

Grafik: 42%

Sound: 34%

Schwierigkeit: mittel

Alpha Waves



INFOGRADES



DYNATEX

* SNK NEO GEO * GAMEBOY *
* SEGA MEGA DRIVE * ATARI LYNX *
* PC-ENGINE * SUPER GRAFX *

SNK NEO GEO

| | |
|----------------|---------------|
| NAM 1975 | Magician Lord |
| Baseball Stars | Players Golf |
| Ninja Combat | Riding Hero |
| Cyberlib | The Super Spy |

ATARI LYNX

| | |
|-------------------|----------------|
| Electrocop | Blue Lightning |
| California Games | Chip Challenge |
| Gates of Zendocon | Gauntlet III |
| Slime World | Rampage |
| Klax | |

SEGA MEGA DRIVE

| | |
|-------------------|-----------------|
| Batman | Eswat |
| Phelios | Phantasy II Eng |
| Golden Axe | Budukan |
| Strider | Axis |
| World Cup Soccer | Fatman |
| Moon Walker | Populous |
| Monaco Grand Prix | Rainbow Island |
| Burning Force | Hellfire |
| Zany Golf | Ghostbusters |
| Thunderforce III | |

PC-Engine

| | |
|--------------------|--------------------|
| Super Star Soldier | Image Fight |
| Die Hard | Final Blaster |
| Ninja Spirit | Ghosts'n'Ghouls SG |
| W-Ring | World Court Tennis |
| Son Son II | Tiger Heli |
| Klax | Formation Soccer |
| Varis III CD | After Burner II |
| Legion CD | Bonks Adventure |
| Darius | Hellfire |
| Devil Crush | |

GAMEBOY

| | |
|------------------|--------------------|
| Atleway | Golf |
| Super Mario Land | Quix |
| Solar Striker | Tennis |
| Pinball | Wizards & Warriors |
| Kwirk | Balloon Kid |
| King of the Zoo | Burai Fighter |
| Spiderman | |

Gameboy mit Tetris, Batterieset mit Netzteil, Tragekoffer

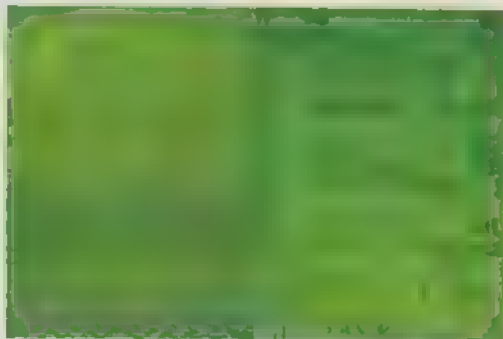
Ladenverkauf & Internationaler Versand

Öffnungszeiten Mo-Fr 9:30-18:30 Uhr, Sa 10:00-14:00 Uhr
Natorper Str. 6 * 4755 Holzwickede * West-Germany
Händleranfragen erwünscht * Telefax (02301) 2634 *
nh Hans J. Grab

(02301) 4134 oder 4153

POWER TESTS

VIDEO-SPIELE



Pralle Fantasypracht auf Streichholzschaftgröße (Game Boy)

BATTERIE-BOLIDE

Final Fantasy Legend

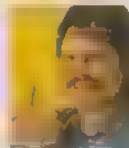
Daß der kleine Game Boy nicht nur für fescche Actionspiele oder haarige Denkspiele gut ist, beweist das erste englischsprachige Rollenspiel "The Final Fantasy Legend". In einem fernen Märchenland steht ein eigenartiger neugieriger Turm, der angeblich direkt ins Paradies führen soll. Mit einer vierköpfigen Spielfigurengruppe dürft Ihr Euch daran machen, dieses Geheimnis zu lösen. Um Eure Wunschtruppe zusammenzubasteln, stehen Euch drei verschiedene Rassen zur Verfügung. Zum einen gibt's ganz normale Menschen, die besonders gut draufhauen und die Gegenstände schleppen können. Außerdem gibt es die Mutanten, die im Laufe ihrer Karriere magische Fähigkeiten

entwickeln. Zusätzlich dürft Ihr aus unterschiedlichen Monstern Kompagnons wählen.

Neben dem fast 20 Stockwerke hohen Turm, gibt es noch vier große Kontinente und ein gutes Dutzend Dungeons, die alle aus der Vogelperspektive gezeigt werden. In jedem der einzelnen Länder wartet eine spezielle Aufgabe und ein böser Herrscher auf Euch. Habt Ihr den Auftrag (z.B. Befreiung einer Prinzessin, oder das Ausschalten einer finsternen Piratenbande) und den Finsterring erledigt, bekommt Ihr einen Schlüssel mit dem man weiter den Turm emporklettern kann. Insgesamt kann dank der im Modul eingebauten Batterie ein Spielstand gespeichert werden.

Auf so was habe ich lange gewartet — ein Rollenspiel zum Mitnehmen. Es ist einfach unglaublich, was die Programmierer alles in dieses winzige Modul gequetscht haben. "Final Fantasy Legend" führt mit Features auf, die normalerweise nur von ausgewachsenen Rollen spielen auf großen Computern

Super!



kennt. Allein die rund 170 verschiedenen und grafisch animierten Monster stehen in ihrer Qualität beispielsweise einem Bard's Tale kaum nach. Das schnuckelige Kampfsystem wartet zwar nicht mit der taktischen Raffinesse eines AD&D Spiels auf, aber das läßt hier glücklicherweise kaum ins Gewicht.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square
Zielformat: 2.88 MB
Preis: 60 Mark

GAME BOY

78%

Grafik 73%

Sound 55%

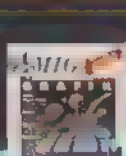
Schwierigkeit mittel

AMIGA Markt & Technik EXTRA

Software zum Taschengeldpreis Jedes Paket nur DM 49,-*



Amiga Extra Nr. 1:
Grafik



Amiga Extra Nr. 4:
Grafik



Amiga Extra Nr. 15:
Tools



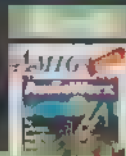
Amiga Extra Nr. 12:
Spiele



Amiga Extra Nr. 3:
Spiele



Amiga Extra Nr. 13:
Regnum



Amiga Extra Nr. 5:
AudioWorx
Ihr privates Sampling-
Studio
Bestell-Nr. 36748



Amiga Extra Nr. 9:
Sonix-Hitliste



Amiga Extra Nr. 2:
Disk Utilities I



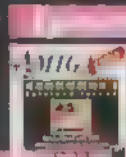
Amiga Extra Nr. 10:
Disk Utilities II



Amiga Extra Nr. 14:
MenuMind 1.0



Amiga Extra Nr. 11:
Kartellkasten



Amiga Extra Nr. 7:
Erdkunde



Amiga Extra Nr. 16:
Erdkunde



Amiga Extra Nr. 8:
Englisch



Amiga Extra Nr. 17:
Mathematik - Geometrie



Amiga Extra Nr. 18:
Mathematik I - Algebra



Amiga Extra Nr. 20:
Mathematik



Amiga Extra Nr. 6:
Physik I



Amiga Extra Nr. 19:
Deutsch - Grammatik



Markt & Technik

Zerschnittene Bücher
Software - Schulung

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei
ihrem örtlichen Händler in Computer-Fachgeschäften und
in den Fachabteilungen der Warenhäuser



Jeder Computerspieler hat seinen persönlichen Liebling, sein ganz spezielles Handwerkszeug auf das er Sie n und Be n schwört. Natürlich ist er auch nur mit diesem Spitzenprodukt in der Lage den höchsten Highscore zu knacken oder den Kampf esicher durch alle Gefahren zu steuern. Die Rede ist natürlich vom Joystick, dem wichtigsten Zubehörteil jedes Computer- und Videosystems.

Was wären wir nur ohne dieses unermüdliche Steuergerät? Das mühsam mit unzähligen Extrawaffen ausgerüstete Raumschiff würde hilflos durch das All trudeln, jeder noch so heiße Rennwagen die Leptanken küssen und das Lieblingssprite von Plattform zu Plattform taumeln. Keine Frage also: Ein Joystick muß her und zwar der beste!

Jetzt wird die Sache allerdings kompliziert, die Angebotsfülle ist in letzter Zeit so unüberschaubar geworden, daß die Suche nach einem brauchbaren Gerät, der sprichwörtlichen Suche nach der Nadel im Heuhaufen gleicht. Das Angebot reicht von Steuerknüppeln mit morschen Blattfederschaltern und brüchigen Plastikge-

lenken bis zu technisch aufgezogenen Edelgeräten mit ermüdungsstresen Mikroschaltern, diesen Stoppuhren und Edelstahlschäften. Es gibt Joysticks die mit ergonomisch gestalteten Griffstücken aufwarten, bei anderen ist der Steuerknüppel so litzeig, daß selbst die Patschhandchen des kleinen Bruders keinen Halt finden. Es gibt Joysticks mit zwe, dre, vier oder sechs Feuerknöpfen, mit Feuerknöpfen in der Grundplatte oder im Griffstück. Man sieht für Verwirrung ist ausreichend gesorgt, will man den für seine Zwecke optimalen Joystick finden?

Was nutzt es, wenn sich das Billigergerät (Made in Taiwan) schon nach dem ersten Endgegner in seine Bestandteile auflöst. In der folgenden Marktübersicht haben wir besonders auf zwei Kriterien Wert gelegt: Wie präzise und leichtgängig ist die Steuerung und wie exakt und ermüdungsstresen lassen sich die Feuerknöpfe bedienen? Die daraus resultierende Gesamtwertung wird Euch sicher bei dem über Sieg oder Niederlage entscheidenden Kauf Eures Joysticks helfen.

ww/vw

Wer sich im Joystick-Angebot zu rechtfinden will, braucht detektivisches Gespür oder unsere Marktübersicht, um vor kostspieligen Enttäuschungen sicher zu sein.

JOYSTICKS QUAL DER WAHL



SG/NI-5

Die drei Fighter-Versionen für Mega Drive (SG Fighter), Sega NES und Sega Master System (NI-5) sind die besten. Das SG-Modell ist das beste, da es die dritte Feuerknöpfe-Pad- und Powerstick-Verknüpfung hat, die sich damit abspiegeln lässt. Ist fraglich, ob ein solches gilt für den NI-5. Beide sind jedoch (trotz LED-Leuchten) keine Alternative zu den entsprechenden Original-Pads.

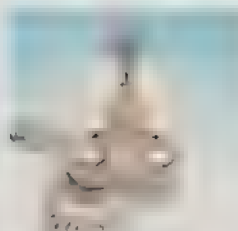
VW



Quick Shot 113

Einmal die besten PC-Modelle sind die Quick Shot 113. Die Quick Shot 113 ist das beste, da es die dritte Feuerknöpfe-Pad- und Powerstick-Verknüpfung hat, die sich damit abspiegeln lässt. Ist fraglich, ob ein solches gilt für den NI-5. Beide sind jedoch (trotz LED-Leuchten) keine Alternative zu den entsprechenden Original-Pads.

VW



Competition Pro

Außer Konkurrenz: Competition Pro. Die Competition Pro ist das beste, da es die dritte Feuerknöpfe-Pad- und Powerstick-Verknüpfung hat, die sich damit abspiegeln lässt. Ist fraglich, ob ein solches gilt für den NI-5. Beide sind jedoch (trotz LED-Leuchten) keine Alternative zu den entsprechenden Original-Pads.

VW



Infrared

Ein Infrarot-Modell ist das beste, da es die dritte Feuerknöpfe-Pad- und Powerstick-Verknüpfung hat, die sich damit abspiegeln lässt. Ist fraglich, ob ein solches gilt für den NI-5. Beide sind jedoch (trotz LED-Leuchten) keine Alternative zu den entsprechenden Original-Pads.

VW

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Na ja
Steuerung: Geht so
POWER-WERTUNG:
Na ja

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 40 Mark
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut

Hersteller: Dynamic
Zirka-Preis: 50 Mark
Steuerung: sehr gut
Feuertasten: gut
POWER-WERTUNG:
gut

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 80 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Geht so



Turbo

Der unscheinbare Turbo von Quickjoy steht bombensicher mit seiner Steuerung. Die Turbo-Steuerung ist das beste, da es die dritte Feuerknöpfe-Pad- und Powerstick-Verknüpfung hat, die sich damit abspiegeln lässt. Ist fraglich, ob ein solches gilt für den NI-5. Beide sind jedoch (trotz LED-Leuchten) keine Alternative zu den entsprechenden Original-Pads.

VW



Megaboard

Das Megaboard ist das beste, da es die dritte Feuerknöpfe-Pad- und Powerstick-Verknüpfung hat, die sich damit abspiegeln lässt. Ist fraglich, ob ein solches gilt für den NI-5. Beide sind jedoch (trotz LED-Leuchten) keine Alternative zu den entsprechenden Original-Pads.

VW



Zoomer

Der Zoomer ist das beste, da es die dritte Feuerknöpfe-Pad- und Powerstick-Verknüpfung hat, die sich damit abspiegeln lässt. Ist fraglich, ob ein solches gilt für den NI-5. Beide sind jedoch (trotz LED-Leuchten) keine Alternative zu den entsprechenden Original-Pads.

VW



Warp I

Der Warp I ist das beste, da es die dritte Feuerknöpfe-Pad- und Powerstick-Verknüpfung hat, die sich damit abspiegeln lässt. Ist fraglich, ob ein solches gilt für den NI-5. Beide sind jedoch (trotz LED-Leuchten) keine Alternative zu den entsprechenden Original-Pads.

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 30 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Geht so
POWER-WERTUNG:
Geht so

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Hilfe
Steuerung: Na ja
POWER-WERTUNG:
Na ja

Hersteller: Beeshu
Zirka-Preis: 170 Mark
Feuerknöpfe: Hilfe
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Geht so

Hersteller: Electronic Research
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Na ja
Steuerung: Na ja
POWER-WERTUNG:
Na ja



Top Star

Um das kluge Chassis einigermaßen sicher im Griff zu haben, braucht man schon resige Hände, die Saugnäpfe sind dazu allein nicht in der Lage. Die Steuerung extrem schwammig, die Feuerknöpfe schwergängig. Der Top Star macht auf Dauer wenig Spaß. Schade, ist er doch ansonsten ein grundsätzliches Gerät und zeigt auch bei ruppigster Behandlung keine Abnutzungserscheinungen. Leider nicht empfehlenswert für Raute ohne Ansprüche. **W**

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Naja
POWER-WERTUNG:
Naja



Supercharger

Eines der wenigen Geräte, das man auch problemlos in der Hand halten kann, ohne sich die Finger zu brechen. Leider sucht man hier die Feuerknöpfe im Chassis vergebens und muß sich mit Knöpfen im Griff begnügen, die etwas unhandlich sind. Außerdem läßt die Verarbeitung zu wünschen übrig. Nach et was härterem Testeinsatz war schon ein beangstigendes Knirschen zu vernehmen. Nichts für heiße Gelechte im Welt raum. **W**

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 25 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Geht so



Quick Shot PC

Der analoge Joystick der Firma Boe der ist ein ständiger Bursche. Seine Saugnäpfe sorgen auch in der Hitze des Gefechts für bombensicheren Halt. Der ergonomische Griff ermöglicht ermüdungsstres "Arbeiten". Leider sind die beiden im Griff integrierten Feuerknöpfe etwas unglücklich angeordnet und konnten auf Dauer nicht überzeugen. Die Steuerung ist erfreulich exakt. Trotz dem ein brauchbares Gerät für einen MS-DOS Rechner. **W**

Hersteller: Boeder
Zirka-Preis: 80 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



Competition Star

Opus und technisch leicht verändert, geht einer der zuverlässigsten Joysticks aller Zeiten ins neue Jahrzehnt. Alle Funktionen werden von Makroschaltern präzise ausgeführt, das bisher schmächtig vernachlässigte Dauerfeuer findet sich beim Star in Form von zwei zusätzlichen Feuerlasten. Ein extralanges Kabel rundet den überaus positiven Gesamteindruck ab. Den Star gibt es für alle gängigen Konsolen und Computer Typen. **W**

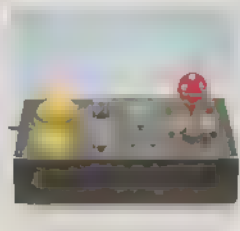
Hersteller: Dynamic
Zirka-Preis: 40 — 80 Mark
Feuerknöpfe: sehr gut
Steuerung: sehr gut
POWER-WERTUNG:
sehr gut



Jet Fighter

Quickjoys Pilotenstick mit vier Sockeln und Saugnäpfen stellt man zum sicheren Spielen am besten auf den Tisch. In der Hand liegt er nicht besonders gut, die Anordnung der beiden Feuerknöpfe (an der Basis gibt's keine) läßt längeres, schnelles Feuern außer dem kaum zu. Wer Krämpfe in Daumen oder Zeigefinger vermeiden möchte, sollte aufs eingebaute Dauerfeuer zurück oder gleich zu einem anderen Joystick greifen. **W**

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Naja
Steuerung: Geht so
POWER-WERTUNG:
Naja



Multi-Function

Direkt aus der Spielhalle scheint dieses robuste Joystick zu kommen. Der klassische Kugel-Stick bewegt sich an geradem weicht, ist jedoch ausgedehnten Schichten nicht unbedingt gewachsen. Die Feuerknöpfe sind recht schwergängig, zudem sitzen beide auf der linken Seite, so daß der Tester Schwergewichten hatte, sein wildes Caballero längere Zeit aufrechtzuerhalten. Mit dem stufenlos einstellbaren Dauerfeuer löst sich das Problem jedoch von selbst. **W**

Hersteller: Micro Händler
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Naja
Steuerung: Geht so
POWER-WERTUNG:
Geht so



Mega Control Pad

Das schönste Pad, das es momentan für eine Konsole zu kaufen gibt, liegt serienmäßig jedem Mega Drive bei. Mit dem Steuerkreuz lenkt man das eigene Raumschiff selbst durch Alptraum Module wie "Hellfire" hindurch. Die drei Feuerknöpfe sind klein, aber fein und leichtgängig. Das Pad läßt sich auch an jeden Commodore oder Atari problemlos anschließen, zum Kauf kann nur geraten werden. **W**

Hersteller: Sega
Zirka-Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



DI-PD 001

Weicher PC-Engine Besitzer weiß schon, daß das treue Joypad auf den Namen DI-PD 001 hört? Das Äußere dieser Steuereinheit ist weit weniger ungewöhnlich. Wie beim NES-Pad liegen zwei leichtgängige Feuerlasten auf der linken, ein präzises Steuerkreuz auf der rechten Seite des Pads. Dazwischen findet man die Gummiknöpfe für Select und Run. Das Pad liegt prima in der Hand und errät auch brutalste Marathonspielsitzungen ohne Probleme. **W**

Hersteller: NEC
Zirka-Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



Control Pad

Jeder Master System Besitzer dürfte sich schon über das wabbeige Steuerquadrat des Schokoregel-größen Joy pads geärgert haben. Scheinbar aus schlechtem Gewissen legte Sega serienmäßig einen mickrigen, aufschraubbaren Plastik Stick bei, der die Manövrierfähigkeit des eigenen Sprites jedoch um keinen Deut verbessern konnte. Die Feuerknöpfe sind hingegen besser als die des Alternativen "Control Stick".

Hersteller Sega
Zirka Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe Gut
Steuerung Na ja
POWER WERTUNG:
Geht So



Control Stick

Wem das Sega Control Pad nicht gefällt, dem mag vielleicht dieser ungewöhnlich geformte Stick/Pad-Hybrid zu sagen. Der Control Stick läßt sich gut in der Hand halten, findet aber auch als Mini-Board (ohne Saugfuß) auf jedem Tisch Halt. Die Feuerknöpfe sind eine Spur zu klein geraten und ungünstigerweise beide auf der linken Seite der Basis angebracht. Am Stick selbst gibt's jedoch nichts meckern.

Hersteller Sega
Zirka Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe Geht so
Steuerung Gut
POWER WERTUNG:
Geht so



NES Pad

Wer sich das Entertainment System von Nintendo zulegt, kommt in den Genuss eines anständigen Joy pads. Die beiden Feuerknöpfe sind klein, aber schön leichtgängig, die "Radiergummi"-Schalter für Start und Select erreichen man auch während eines Spiels problemlos. Vorbildlich ist das Steuerkreuz, auf das selbst hartnäckigste Spieler in Sachen-Präzision und Stabilität

Mark für einen Alternativstick. **W**

Hersteller Nintendo
Zirka-Preis: liegt dem NES bei
Feuerknöpfe Gut
Steuerung Gut
POWER WERTUNG:
Gut



Superboard

Super ist an diesem Board eigentlich nur die Anzahl der Feuerknöpfe. Links zwei, rechts zwei und zwei am Stick. Weder da noch danebengeht, ist selbtschuld. Leider ist die Steuerung wie bei vielen Quickjoy-Geräten nicht besonders präzise, die zahlreichen Knöpfe sind durch die Bank schwergängig und die digitale Stoppuhr vollkommen überflüssig. Ein klapperiger Platzschlüssel

fen sollte. **W**

Hersteller Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe Geht So
Steuerung Geht So
POWER WERTUNG:
Geht So



N-Pro

Für das NES gibt's Quickjoy Superboard (mit LED-Anzeige statt Digitaluhr) unter dem Namen N-Pro. Die Select-Taste, bei vielen Spielen als zusätzliche Feuer- oder Funktions-taste genutzt, würde beim N-Pro dummerweise zum Schalter, das schränkt das Gerät im Nutzen von vornherein ein. Da die Nintendo-Konsole standardmäßig ein wirklich gutes Joypad besitzt, dürfte die ses-Gerät für "ernsthafte" Nintendo-Spieler kaum interessant sein.

Hersteller Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe, Hilfe
Steuerung: Geht So
POWER WERTUNG:
Na ja



Joy Board JB 2

Das JB 2 ist ein bißchen mickrig in Gewicht und Abmessungen. Wer damit zurecht kommt, kauft ein brauchbares Gerät. Die Steuerung ist sehr weich und angenehm und der kleine Stick liegt gut in der Hand. Die Feuerknöpfe sind gut platziert, aber leider etwas schwergängig. Das JB 2 ist eine preiswerte Alternative zu den vielfach teureren Joyboards, die solitet einmal testspielen.

Hersteller Import
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe Geht so
Steuerung Gut
POWER WERTUNG:
Gut



XE-1

Wer sich die PC-Steuerung braucht, sollte am besten gleich zu diesem kombinierten Multi-Player-Adapter-Joyboard greifen. Neben den zwei Feuerknöpfen, die sich dank einer Drehscheibe relativ frei anordnen lassen, bietet es außerdem einstellbares Dauerfeuer und einen "Kugel-Stick", der sich von Vier auf Acht-Wege-Steuerung umschalten läßt. Die Feuer-tasten selbst sind schön leichtgängig, der Stick macht einen robusten Eindruck.

Hersteller Import
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe Gut
Steuerung Gut
POWER WERTUNG:
Gut



Arcade Power Stick

Das schwarze Mini-Board für Super Nintendo braucht, sollte am besten gleich zu diesem kombinierten Multi-Player-Adapter-Joyboard greifen. Neben den zwei Feuerknöpfen, die sich dank einer Drehscheibe relativ frei anordnen lassen, bietet es außerdem einstellbares Dauerfeuer und einen "Kugel-Stick", der sich von Vier auf Acht-Wege-Steuerung umschalten läßt. Die Feuer-tasten selbst sind schön leichtgängig, der Stick macht einen robusten Eindruck.

Hersteller Sega
Zirka-Preis: 130 Mark
Feuerknöpfe Sehr gut
Steuerung Sehr gut
POWER WERTUNG:
Sehr gut

Alle Joysticks auf einen Blick

| | | | | | | | |
|---------------------|---------------|---|-------------|------|------|--------------------|----------------------|
| ArCADE Power Stick | Board | 3 | Select, Run | nein | nein | ArCADE | |
| Boeder P-8 | Stick, analog | 2 | — | nein | nein | ArCADE | |
| Competition PG | Stick | 2 | — | 4 | nein | ArCADE | |
| Competition Star | Stick | 2 | 2 | 8 | nein | ArCADE | |
| Infrared | Stick | 1 | — | 5 | nein | ArCADE | |
| Jet Fighter | Stick | 2 | — | 8 | nein | ArCADE | |
| Joy Board JB-2 | Board | 2 | — | 8 | nein | ArCADE | LED Anzeige |
| Murphy's | Board | 4 | — | 8 | nein | ArCADE | LED Anzeige |
| M-1 | Board | 2 | — | 4 | nein | ArCADE | LED Anzeige |
| NES Pad | Pad | 2 | Select, Run | nein | nein | NES | |
| N-1 | Stick | 2 | — | 4 | nein | NES | LED Anzeige |
| N-Pro | Board | 6 | — | 10 | nein | NES | LED Anzeige |
| Quick Shot 113 | Stick, analog | 2 | — | nein | nein | MS-DOS | |
| PI-PD 001 | Pad | 2 | Select, Run | nein | nein | PC Engine | |
| Sega Control Pad | Pad | 2 | — | nein | nein | Sega Master System | |
| Sega Control Stick | Stick | 3 | — | nein | nein | Sega Master System | |
| Sega Mega Drive Pad | Pad | 3 | Select, Run | nein | nein | Sega Mega Drive | |
| SG Fighter | Stick | 2 | — | 8 | nein | Sega Master System | LED Anzeige |
| Superboard | Board | 6 | — | 10 | nein | Sega Master System | digitale Sinuspunkte |
| Supercharger | Stick | 2 | — | 6 | nein | Sega Master System | |
| Top Star | Stick | 2 | — | 8 | nein | Sega Master System | |
| SV 124 Turbo | Stick | 2 | — | 8 | nein | Sega Master System | |
| Warp I | Stick | 2 | — | nein | nein | Sega Master System | |
| XE-1 | Board | 2 | — | 4 | nein | PC Engine | Multi-Layer Adapter |
| Zoomer | Wheel | 2 | — | nein | nein | MS-DOS | Throttle-Hebel |

Das Handwerkszeug auf einen Blick: In dieser Tabelle findet Ihr alle wichtigen Daten Eurer Wunsch-Joysticks. Achtet besonders auf die Kompatibilität, damit es keine Probleme mit Eurem spezifischem Computersystem gibt.

HUNTASTICK

COMPETITION PRO

STAR

* Rapid-Fire
* Slowmotion

AMMO
Marketing GmbH Hamburg

Im Fachhandel
In Versand-
und Kaufhäusern

COMPACT DISC

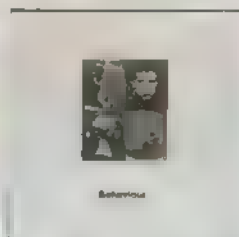


Los Lobos: The Neighborhood

Mit der Neuaufnahme des Oldies "La Bamba" kamen Los Lobos bei uns erstmals zu Singlehit Ehren. Daß die "Wölfe" aus Mexiko mit eigenem Songmaterial bezaubernd glänzen, zeigt die gleiches neues Album. Eine erdige abwechslungsreiche Mischung aus Rock'n Roll, Rhythm n Blues und mexikanischen Folklorespitzen sorgt für ein aufregendes Klangerlebnis. Die Kompositionen sind eingängig, aber nicht zu glatt.

London 828 190-2
45:18 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Pet Shop Boys: Behaviour

Die Könige des Synth-Pops meiden sich zurück. Auch auf ihrer vierten CD liefern die Pet Shop Boys gewohnte Qualitätsarbeit ab. Bis auf wenige Ausnahmen ist die Behaviour nicht mehr als Synth-Pop zu bezeichnen. Die Songs wirken sich spätestens beim zweiten Anhören unwiderstehlich in den Gehörgängen festgraben (Paradebeispiel "Being Boring"). Insgesamt ist die CD etwas ruhiger ausgefallen als ihre Vorgänger. Arrangements und Produktion sind wie bei den Vorgängern.

Parlophone CDPCSD 113
49:02 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Paul Simon: The Rhythm of the Saints

Auf dem gleichnamigen Cover stand Paul Simon deutlich hörbar im Bann afrikanischer Musik. Für den Neu-ling "The Rhythm of the Saints" bereiste er Brasilien und arbeitete mit einheimischen Musikern zusammen. Das Resultat ist ein satter südamerikanischer Einschlag, der sich auf der CD in der Weise mit Paul Simons geschmeidigen Melodien verbindet. Eine CD, an der man sich reihorehnen sollte.

Warner Bros 7599-26098-2
44:36 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Styx: Edge of the Century

Nach acht stillen Jahren melden sich die Rock-Supremoisten von Chicago. Der Disko-Beitrag ist eine Mischung aus neuem und rockigem Sound. Der Burtin der fünf Klumpenmusikler steuert hat. An ihre Glanzzeiten reichen die kraftvollen Songs allerdings nicht heran. Man kann sich aber auf den neuen Styx-Platz einlassen. Keine typische Styx-Platz, aber eine CD, die man sich reihorehnen sollte.

A&M 395 327-2
42:52 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Noli & Daves: Change of Season

Nicht nur die im Teletext besungenen Jahresszeiten ändern sich auch die Daves. Die unterwerfliche Noli & Daves sind Daryl Hall schüttelt die nicht mehr so lockere Noli & Daves in den acht Jahren. Die neue Nummer klingt nach Leerlauf und Routine. Schlecht ist "Change of Season" keinesfalls, unterm Strich wird routiniertere Pop-Unterhaltung geboten.

Arista ARCD-8614
56:14 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Carly Simon: Have You Seen Me Lately

Die große alte Dame der Singer/Songwriter-Gilde besinnt sich wieder auf ihre Talente. Alle Stücke auf der neuen CD sind Eigenkompositionen. Die Songs geben ein gutes Bild der Carly Simon ab, auch wenn die nachsummbaren Ohrwürmer fehlen. Wer sich in einer ruhigen Stunde ein paar Streicheleinheiten für die Seele abholen will, der soll reihorehnen. Sanfte und dezente Songs dominieren, laut wird's nie.

A&M 395 327-2
42:52 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

WEEK-END-MARKT

VIDEOFILM



Zwei hinreißend verdorbene Schurken

Lawrence Jamieson (Michael Caine) ist ein Gentleman wie er im Buche steht: Weltgewand, mit ausgefeilten Manieren und immer in feinstes Tuch gehüllt. Freddy Benson (Steve Martin) bohrt sich schon mal öffentlich in der Nase, trägt Klamotten von der Stange und hat von Manieren keine Ahnung. Beide haben allerdings etwas gemeinsam: beide bringen Frauen um ihr Geld. Kurzum, beide sind ausgebuffte Gauner, auch wenn Jamieson die Damen als Prinz um Hunderttausende erlächelt und Benson sich mit einer warmen Mahlzeit und 20 Dollar zufriedengibt.

Die beiden Hochstapler kommen sich an der französischen Riviera leider etwas in die Quere. Jamieson sieht dieses Gebiet als seine ureigenste Domäne an und will den unbequemen Störenfried am liebsten loswerden. Trotz der zwischen beiden herrschenden Antipathie nimmt sich Jamieson Benson an und bildet ihn zum Mann von Welt aus. Im Gespräch, Jamieson immer noch als Prinz, Benson als dessen vertrottelter Bruder, nehmen sie zusammen weiter die Frauen aus. Jamieson prellt Benson allerdings um seinen Anteil und nun schließen beide eine Wette ab. Wer der nächsten Frau die Summe von 50000 Dollar abknöpft, bleibt, der Verlierer verläßt die Gegend. Opfer der beiden: Janet Colgate (Glenne Headly), frisch gekürte Seelenkönigin Amerikas.

Zwar ist das Hochstaplerszenario nicht mehr das Allerfrischste, aber dank den beiden prominenten Darstellern sieht man wohlwollend darüber hinweg. Wo Michael Caine eher unterkühlt britisch agiert, holt Steve Martin den humoristischen Holzhammer heraus. *mh*

Regie: Frank Oz
Produzent: Bernhard Williams
Drehbuch: Dale Launer,
Stanley Shapiro, Paul Henning
Darsteller: Steve Martin,
Michael Caine, Glenn Headly
Laufzeit: 105 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: RCA Columbia
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Verraten

Rassismus und Antisemitismus sind nach wie vor ernste Probleme, die auch vor dem liberalen und aufgeschlossenen Amerika nicht halt machen. Der Costa-Gavras Film "Verraten" greift dieses heikle Thema auf und schildert schonungslos, wie vermeintlich harmlose Bürger in dunkle Mächte verwickelt sind.

Als ein jüdischer Radiosprecher kaltblütig ermordet wird, laufen beim FBI die Alarmsirenen. Man hat den Farmer Gary Simmons als Bock einer Terrorgruppe in Verdacht, die schon für mehrere Verbrechen dieser Art in Frage kommt. Die Geheimagentin Cathy Weaver wird auf den Fall angesetzt und arbeitet wenig später auf der Farm von Simmons. Sie lernt den gutaussehenden Naturburschen samt seinen beiden Kindern kennen und wenig später auch (unbeabsichtigt) lieben. Er entpuppt sich anfangs als fürsorglicher Daddy, und so berichtet Cathy ihren Vorgesetzten nur Gutes über den bodenständigen Farmer. Trotzdem bleibt sie am Fall dran. Nach einiger Zeit trauter Zweisamkeit nimmt er Cathy erstmals auf die Jagd mit. Was dann geschieht, kann die einsetzliche Cathy kaum glauben. Gary und seine Freunde pirschen sich nicht etwa an Hirsche oder andere Tiere heran, sondern jagen mit Maschinengewehren einen halb nackten Schwarzen, den sie eigens für diesen Zweck "beschafft" haben. Das perverse "Abendvergnügen" endet schließlich mit dem Tod des Negers. Nach und nach wird Cathy in die finsternen Aktivitäten und Praktiken der Terrorgruppe eingeweiht und lernt die dunkle Seite von Gary kennen.

"Verraten" ist kein einfacher Film. Auch wenn er keine neuen Ein- oder Ansichten vermittelt und so manches Klischee zungenschnalzend aufgreift, so hebt er sich doch von manch anderem Hollywood-Kitsch wohltuend ab. *mg*

Regie: Costa-Gavras
Produzent: Irwin Winkler
Drehbuch: Joe Eszterhas
Darsteller: Debra Winger,
Tom Berenger
Laufzeit: 121 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: Warner
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Planet der Waffen

Die angriffslustigen, aber (zum Glück) technisch rückständigen Kreeel entdecken das Waffenarsenal einer hochentwickelten Rasse und machen fleißig Razzia. Die Föderation schickt Captain Picard mit seiner Enterprise, um dort (zusammen mit den Klingonen) nach dem Rechten zu sehen. Der Star Trek-Roman "Planet der Waffen" ist verblüffend witzig und recht süffisant geschrieben. Action wird zwar kaum geboten, dafür gibt's allerlei meist heitere, ab und zu besinnliche zwischenmenschliche Anekdoten. *mg*

ISBN: 3-453-04319-7
Autor: Peter David
Verlag: Heyne
Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Helliconia

Brian W. Aldiss ist mit seiner Helliconia-Trilogie ein alternativer Weltentwurf gelungen, wie er schöner nicht sein kann. Auf über 700 Seiten wird die Geschichte eines Planeten ausgeteilt, der vor langer Zeit von menschlichen Raumfahrern besiedelt wurde und dann in Vergessenheit geriet. Der Weg der Siedler aus der Barbarei in die Zivilisation bildet den Hintergrund dieses Stiermenschen-Epos. *vw*

ISBN: 3-453-03928-9
Autor: Brian W. Aldiss
Verlag: Heyne
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Pan Aroma

Auf König Alobars Kopf sprießen die ersten grauen Haare. Leider hält sein Stamm nicht viel von weissen und grauhaarigen Herrschern. Ein altes Gesetz besagt, daß des Königs Kopf, sobald sich darauf der erste Grauschleier zeigt, augenblicklich rollen soll (Mit dem Voranschlag sollte sich mal heute einer in den Bundestag wagen...). Ausreifen hilft nichts, verstecken hilft nichts, färben hilft nichts und Alobar will noch nicht abtreten. Also schleicht er sich nach seiner geschickt vorgetäuschten Ermordung auf und davon – knappe 700 Jahre lang, denn Alobar hält rein gar nichts vom Sterben.

700 Jahre später findet die geniale Kellnerin Priscilla Stunde einen einsamen Klumpen Zeugs vor ihrer Haustüre, das sie erst nach sorgfältiger Untersuchung als Rote Beete identifiziert. Sie ist gerade dabei, ein Parfum zu erschaffen, das Chanel No. 19 zum lauen Lüftchen dagradieren soll. Apropos Lüftchen: Noch ein Protagonist betritt die Bühne. Dem Gott Pan ist im Lauf der Jahrhunderte mangels gläubiger Menschen der Körper abhanden gekommen. Das einzige, was den derangierten Gott noch zusammenhält, ist eine wirklich schlimme Geruchsnote. Ist er vielleicht der Spender der Rote Beete? Oder hat Alobar seinen Finger im Spiel?

"Pan Aroma – Jitterbug Perfume" läuft auf mehreren Handlungsebenen ab: Die Geschichten Alobars, Pans und Priscillas werden geschickt verwoben in ein Netz voller Gerüche, Mythen und Nebenhandlungen. Allzu ernst sollte man den Roman nicht nehmen; er liest sich allerdings gemein gut. Die 450 Seiten füllt man gemütlich an einem Wochenende durch, danach klappt man das Buch zu und will man am liebsten wieder von vorne anfangen. (Heißer Tip: Von Robbins gibt's noch mehr...) Manche Stellen sind gepfeffelt mit gerade jugendfrei; doch wer sich nicht an diesem Stein des Anstoßes stößt, bekommt präleses Vergnügen. *af*

ISBN: 3-499-15671-7
Autor: Tom Robbins
Verlag: Rowohlt Panther
Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Bewegend: die Weltsimulation
"Sim Earth" von Maxis



Luftig: Domark's
Flugsimulator "Mig-29"



Schleimig:
die Allens in dem
Action-Adventure
"Wreckers"

POWER
PLAY

2

erscheint am
18. Januar 1991

In gut vier Wochen werfen wir u.a. einen Blick auf Domark's brandneue Flugsimulation **Mig-29** und Audiogenics Action-Adventure **Wreckers**. Außerdem gibt's einen ausführlichen Test von Origins lang ersehnten Rollenspiel **Savage Empire**. Wahrscheinlich findet Ihr zudem einen Test von **Sim Earth** in der nächsten Ausgabe. Volker und Winnie kramen wieder 32 prall gefüllte Tipseiten hervor. Auch die Videospielfreunde dürfen frohlocken. Neben jeder Menge neuer Module für Mega Drive (**Dynamite Duke**) und PC-Engine (**Aero Blasters**), widmen wir uns im besonderen den beiden Handheld-Systemen Game Boy und Lynx mit massig Spieltests. Außerdem sollte das **Super Famicom** mit **Super Mario World** in unserer Redaktion eingetroffen sein.

Die Lemmings kommen!

Lemmings

A cartoon illustration featuring the word 'Lemmings' in large, bubbly green letters with yellow outlines. Several small, pink, round lemmings are peeking out from behind the letters. To the left, a lemming is sitting on the letter 'L'. To the right, a lemming is sitting on the letter 's'. Below the letters, there are two small, grey, triangular structures resembling igloos or tents. In the center, there is a small red object, possibly a flower or a piece of fruit, and a small black stick figure. The background is a light blue sky with a few white clouds.

Bitte Briefumschlag mit Anschrift beifügen.
Die vollständige Version mit 100 Levels wird
voraussichtlich im Februar für Amiga, Atari ST
und MS-DOS erhältlich sein.

Mit **5.-** seid Ihr dabei

BOOK REVIEW

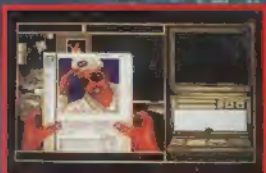


United Software

TRANS WORLD

... Das Ziel erreichen...

TRANS WORLD - ein grandioses Abenteuer in einem herausragenden Spielumfeld. In atemberaubender Grafik und spannender Handlung präsentieren wir ein Wirtschaftsspiel mit grandiosen Bildern.



Screenshots: Amiga

AMIGA

ATARI ST

BONJICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONJICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bonjico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067

C 64 DISK

PC 3 1/2 5 1/4